

Sólo 350 Ptas.
2,1€
PC PlayStation Nintendo 64 Game Boy Color Dreamcast y mucho más...
Año I - Nº 3
Juegos & Cía.
Reportaje
PlayStation 2, el futuro de Sony
Próximamente
PC PSX N64 DC
Rayman 2, salto a las 3D
Test
PSX N64 GBC
Carmageddon, ¡Acaba con los zombies!
Test
PC PSX
Ya está aquí, Prince of Persia 3D
GTA2
Chico malo
busca
coche bueno
Próximamente
DONKEY KONG 64
Y más de 200 trucos para tus juegos favoritos
8 424094 810031 00003

Juegos & Cía.

Nº 3
Noviembre 1999

Sumario

Actualidad

Pág. 4 **Noticias**

Dreamcast ya está en España . . . 4
Especial ECTS 99 6

Pág. 12 **Novedades**

Todos los lanzamientos del mes

Pág. 10/24 **Reportajes**

Así será Playstation 2 10
La Fiebre Pokémon 24

Juegos

Pág. 14 **Próximamente**

Grand Theft Auto 2 14
Soul Calibur 16
Donkey Kong 64 18
Rayman 2 20
Diablo 2 22
Jet Force Gemini 23

Pág. 32 **Test**

Sonic Adventure 32
Tonic Trouble 34
Alex Crivillé GP 500 36
Antz / Versalles 38
Camageddon 40
Mission: Impossible 42
Sega Rally 2 44
TrickStyle 46
Prince of Persia 3D 48
Formula One 99 50
Metal Gear Special Mission Ed . .52

Pág. 54 **Comparativa**

The Need for Speed vs.
Test Drive 5 54

Trucos

Pág. 56 **Consultorio juegos**

Son muchas las dudas que aquejan a algunos lectores. Mándanos una carta y tus problemas serán solucionados...

Pág. 57 **Trucos**

Más de 200 trucos para PlayStation, Nintendo 64, Game Boy Color, PC CD-ROM y... próximamente Dreamcast –aunque ya está en la calle, son pocas las cartas que hemos recibido en la redacción pidiéndonos trucos sobre ella–.



El mayor ladrón de coches ha vuelto a la ciudad. ¡Baja el seguro!



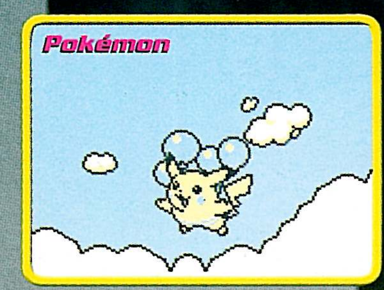
El juego de lucha que está arrasando en todo el mundo.



Nintendo vuelve a confiar en sus mascotas para sacar adelante su consola.



Varios años después le han confiado a Rayman un *cuerpecillo* 3D.



Unas mascotas que allá donde pasan arrasan en ventas... todo un fenómeno.

De Halloween y dulces

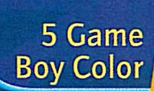
Noviembre es el mes en el que los americanos celebran Halloween y aprovechan para *atiborrarse* de dulces mientras visitan las casas de sus vecinos. En Juegos & Cía. vamos a hacer lo mismo: mientras te visitamos en este nuevo mes, el tercero, vamos a aprovechar para regalarte unos cuantos dulces que no podrás rechazar.
Y es que Dreamcast ya está entre nosotros y no tiene ninguna intención de marcharse, a pesar de que Sony ha tirado de la manta y nos ha contado cómo será su nueva maravilla: la PS2.
Mientras, Sonic vuelve a enseñarnos las cosas que sabe hacer y un príncipe 3D del imperio Persa *se las ve y se las desea* para rescatar a su novia de las oscuras garras del mal. Con esta misión especial esperándonos –digna del mismísimo Solid Snake–, sólo nos queda convertir lo imposible en un simple juego y rogarle a Donkey Kong que llegue cuanto antes... y todo esto, como ves, sin salir de tu cuarto.

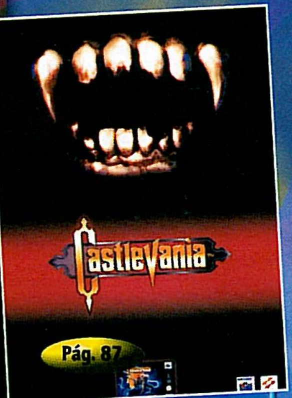
La redacción

Juegos & Cía. So...

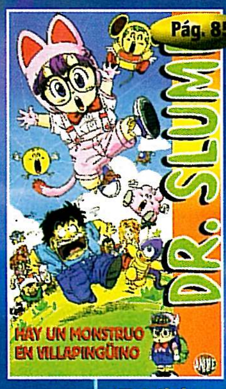
Este mes ponemos a tu disposición los mejores, y más exclusivos, regalos que sobre el mundo de los videojuegos puedes encontrar. ¿A qué esperas para recortar los cupones y mandarlos a la revista?

5 Game Boy Color
Pág. 25

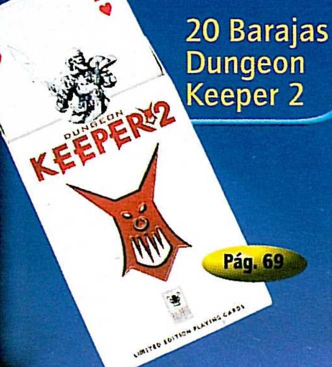




Pág. 87
19 posters Castlevania



Pág. 85
5 Videos Dr. Slump



Pág. 69
20 Barajas Dungeon Keeper 2



Pág. 56



rteos

Pág. 88 5 Naves Naboo Fighter

Pág. 67 4 Figuras metálicas Tiberian Sun

Pág. 65 10 Relojes Tiberian Sun

Pág. 5 10 Agendas con radio KO 6003 R

Pág. 76 5 El Guardián de las tinieblas

Pág. 73 10 Figuras de acción Aventuras Lara Croft

5 Space Clash

Pág. 72 **Listas de éxitos**

Con todos los votos que recibimos confeccionamos el Top 10. Recuerda que solo tú, con tu opinión, eres el responsable de los nombres de los juegos que allí aparecen. Más democrático imposible.

Pág. 75 **Arcade**

Silent Scope, de Konami.

Hardware

Pág. 76 **Consultorio técnico**

Cada ve son más los que nos escribís para preguntarnos sobre qué consola comprar... ¡la guerra está servida!

Pág. 77 **Novedades hardware**

Algunos joysticks, un pad y un curioso instrumento para navegar por internet, los protagonistas de este mes.

Pág. 78 **Reportaje**

Chatear en Internet (PC y Dreamcast) 78

y Compañía

Pág. 80 **Solo Webs**

Algunos juegos de fútbol cuentan con páginas verdaderamente maravillosas en la red. Les echamos un vistazo.

Pág. 81 **Deportes**

¿Realmente los juegos basados en deportes americanos funcionan en nuestro país?

Pág. 82 **Música**

La Unión regresa con aires renovados y Melanie C, la ex-Spice Girl, inicia su carrera en solitario...

Pág. 84 **Cine**

Julia Roberts tiende a escaparse poco antes de casarse en la película Novia a la Fuga y los tiburones vuelven 25 años después a pegar mordiscos en Deep Blue Sea...

Pág. 86 **La página del lector**

Joy & Stick vuelven con su viñeta cómica pero además... ¿te imaginas qué aspecto tenía Lara Croft con 16 añitos? ¿No sabes que quienes juegan con «Resident Evil» son unos enfermos...? Escríbenos y llévate una gorra de Juegos & Cía. de regalo.

Pág. 88 **Juegos y más**

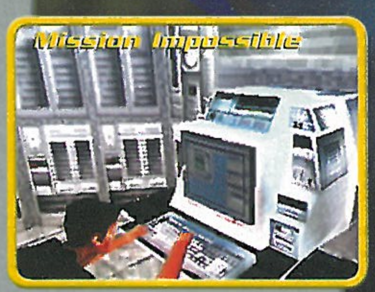
Tarzán da su último grito... en juguetes para estas Navidades.



El puercoespín de Sega regresa con un juego que sí le hace justicia.



Por una vez, los peatones se han convertido en Zombies de sangre verde...



A Etban no le asusta ni la CIA ni el contraespionaje Ruso. Lo suyo es afición.



El genial programa de Jordan Mechner ha vuelto para triunfar.



Más de 300 nuevas misiones que harán más llevadera la espera...



El género que más adeptos ha recaudado en los últimos años.

Otras...

La espada de la muerte

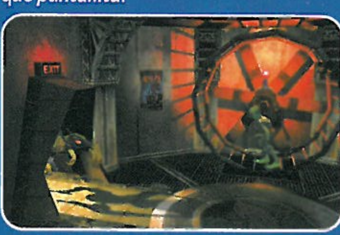
John Romero y su espada mortal van por buen camino. «Daikatana», uno de los juegos con mayores retrasos por metro cúbico, parece que en Navidades va a recalar en las estanterías americanas y, unos meses después, en las españolas. El juego tendrá cuatro zonas en diferentes espacios temporales y nos acompañarán dos amigos –controlados por ordenador– a los que podremos dar órdenes en todo momento.

Nintendo ha hablado

Buenas y malas noticias. Las buenas son que Nintendo Dolphin será presentada en Agosto del año que viene y la otra es la inclusión del chip compresor de la compañía americana S3 –pionera en la aceleración gráfica para ordenadores–, que alucinarán al personal porque ya no volveremos a ver texturas borrosas. La mala... es muy mala. Nintendo ha tenido grandes pérdidas durante la primera mitad del año fiscal 1999-2000 que han ascendido a la cantidad de 475 millones de dólares (unos 71.250.000.000 de ptas.). Los culpables han sido la drepreciación del yen y la caída del precio de la Nintendo 64 en los Estados Unidos.

Abe renace en 128 bits

OddWorld Inhabitans ha renacido a su querido Abe para protagonizar una de las mayores aventuras de PlayStation 2. La segunda parte de esta quintología («Abe´s Exoddus» sólo fue un paréntesis en la historia) está en desarrollo y nos muestra a un Abe completamente remozado. El nombre del juego será «Oddworld: Munch´s Oddysee» y mirad qué *pantallita*.



Sega Star Wars Racer

Sega está preparando un divertido arcade muy similar al «Star Wars Racer» de PC y Nintendo 64. Estará basado en la placa *Hikaru* que es idéntica a la Naomi pero pensada para reproducir bestiales efectos gráficos. Aún quedan unos meses para que aparezcan en España.

Un tanque... ¡nos atacaan!

La empresa Novalogic ya ha puesto a la venta en los Estados Unidos su genial «Armored Fist 3» para PC. Al igual que «Delta Force 2», este simulador de tanques se apoya en la tecnología *Voxel Space 3* para crear todos los escenarios que estarán muy detallados. Dentro de poco lo tendremos en España junto a «Comanche 4», de la misma compañía.

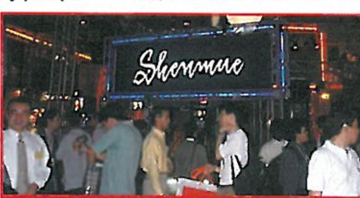
Fiesta a la japonesa

El Tokyo Game Show del presente año ha sido –sin duda– muy especial. Las principales razones son claras: Sony presentó su PlayStation 2 consiguiendo revolucionar toda la feria, los nuevos datos y juegos de Sega para su inestable –en ventas– Dreamcast, las compañías no paran de realizar grandes juegos para todas las plataformas y, por último, la agradable noticia de que a nuestro sector de los videojuegos le quedan muchos, muchos años de larga y próspera vida.



Se presentó una versión inacabada de Dead or Alive 2 que puso en serios aprietos a Tekken Tag Tournament.

Sony: Llegó, presentó y venció. PlayStation 2 es el nombre de su gran proyecto y pudo ser observado con detenimiento por todos. «Gran Turismo 2000», «Tekken Tag Tournament», «New Ridge Racer» o «The Bouncers» fueron alguno de los juegos que se enseñaron con *demos* –más o menos– jugables. Alucinaron a todo el personal. Por supuesto, Sony no se olvidó de su primera PlayStation y presentó buenos e interesantes títulos que pronto veremos en nuestro país.



El *stand* de Sega estaba *abarrotao*. Por supuesto su rival directo fue Sony con la presentación de su espeluznante PS2.



Tekken Tag Tournament pudo ser jugado por los nipones... ¡vaya suerteeee!

Sega: Fue el rival más duro de Sony. Presentó juegos de indudable calidad como «Shenmue», «Virtua Striker 2 VR 2000», «Crazy Taxi» y el sorpredente «Virtual-On 2» con *roboces*. Quedó claro que ninguna compañía quiere guerras absurdas sobre consolas.

Tecnología punta

La tecnología avanza y muchas de las consolas actuales tienen su arquitectura abierta para recibirla con los *puertos* abiertos. Dreamcast contará –gracias a la compañía Iomega– con una unida Zip de 100 MB de capacidad, que dará nuevas posibilidades de juego y una grandísima oportunidad a la hora de guardar datos *bajados* de Internet. La otra maravilla de la tecnología viene de la mano de Nintendo. Al igual que Apple con sus iMac, la compañía nipona pretende sacar para navidades un *combo* especial de consola verde transparente más un cartucho «Donkey Kong 64» de un *llamativo* color amarillo. Su llegada a España aún no está confirmada, y el precio que alcanzará en Estados Unidos será de unas 20.000 ptas. que, dicho sea de paso, resulta de lo más apetecible.



Aprieta el gatillo de Delta Force 2

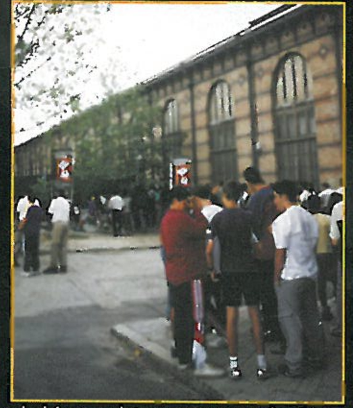
La continuación del afamado «Delta Force» traerá grandes innovaciones que sorprenderán a los fanáticos de este juego. Para empezar Novalogic ha incluido su nuevo *Voxel Space 3* que mejora el aspecto visual del programa hasta límites bastante elevados. Si a esto le unimos la acelaración por software de 32 bits, los paisajes *voxelados* parecerán más reales. Además, han incluido misiones de submarinismo y la novedosa dificultad de inclemencias climáticas. Estamos ansioso de hincarle el diente...



Dreamcast se pone guapa



Ya está aquí Dreamcast. Presentada a todos los medios, un montón de eventos y todo el potencial de Sega se han puesto a las órdenes de su nueva consola para que ésta se convierta en una *marca* conocida en toda España. Para conseguir ese objetivo, Sega España realizó diferentes fiestas en ciudades clave de la geografía española: Sevilla, Madrid, Valencia y Barcelona recibieron durante el mes de septiembre y octubre toda la jugabilidad, preciosismo y tecnología de los juegos de Dreamcast y... resultó un rotundo éxito. Éxitosa también fue la presentación a los medios en Madrid. El Faro de la Moncloa sirvió para encontrarnos con juegos que ya habíamos visto y con un par de vídeos de dos de los juegos más importantes que tiene Sega en el horno: «Shenmue» y «Metropolis Street Racer».



Sega empieza a moverse en un terreno bastante complicado. La mayoría de los usuarios de este país disponen de una PlayStation y, aunque la máquina tiene categoría suficiente, los próximos meses nos darán una idea aproximada de las posibilidades de éxito de Dreamcast. Mucha suerte.

El nuevo Unreal será exclusivo para chips Voodoo

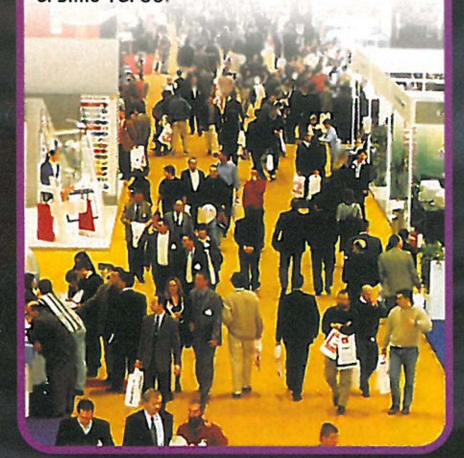
La compañía 3dfx ha creado una página web de lo más interesante. www.3dfxgamers.com será una *url* que interesará a todos los poseedores de una tarjeta 3dfx, ya que se podrán bajar información, nuevos drivers, imágenes corporativas de Voodoo y 3dfx y la posibilidad que brinda la empresa Dell de poder jugar en red con miles de *3dfxmaníacos* más. La primera sorpresa que nos brinda este web es disfrutar de una *demo* exclusiva para Glide de «Unreal Tournament». Además, existen servidores para los usuarios que dispongan de esta tarjeta dando la oportunidad de *pegarnos tiros* gracias a la maravilla creada por Epic Megagames.




Otra gran noticia es que 3dfx ha bajado el precio de sus Voodoo 3 2000 y 3000. Aquellas personas que quieran iniciarse dentro del mundo del videojuego, encontrarán en la versión 2000 de Voodoo 3 una tarjeta muy potente a un precio de lo más competitivo: 19.900 ptas. La Voodoo3 3000 cuenta con un chip que alcanza 166 Mhz logrando más de 7 millones de polígonos a resoluciones de hasta 2.046 por 1.536 pixels. Así que ya sabéis, si queréis actualizar vuestro PC, 3dfx os lo pone muy fácil.

Nos vemos en el Simo TCI 99

La feria de informática y comunicaciones más importante de España se acerca y allí estaremos para charlar de lo que queráis. ¿Qué días? Pues fácil, del 2 al 7 de noviembre nos podréis ver pululando por el stand que instalará Hobby Press.
Tomad nota de dónde estaremos: stand número 6019, pabellón 6.
Así que si queréis saber más de la revista o de Hobby Press, nuestra editorial, no dejéis pasar esta gran oportunidad que os ofrece el Simo TCI 99.



20 años de Pacman, el comecocos

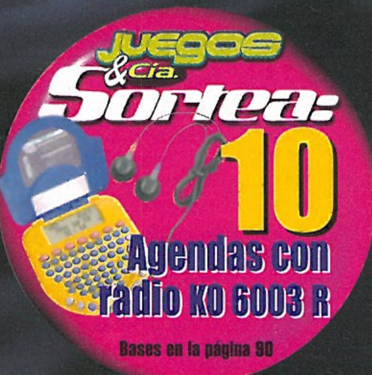
El mes pasado os avisamos de que el cumpleaños de la mascota de Namco y de uno de los personajes más conocidos de los videojuegos estaba al caer. ¿Y qué mejor manera que celebrarlo con un juego al más puro estilo «Pac-Land» para PlayStation? Así es, el *comecocos* va a protagonizar una aventura muy divertida en «Pac-Man World», un título cien por cien Namco. El juego nos dará la posibilidad de controlar a este simpático personaje amarillo a través de 30 niveles en un 3D con libertad total. Además, todos los *fans* del personaje podremos disfrutar de él dentro de su entorno natural, tal y como fue concebido a finales de los setenta: laberintos llenos de frutas, puntos amarillos y fantasmitas. ¡Qué tiempos! ¿eh? cuando los juegos simplemente divertían, sin pararse a mirar qué tecnologías utilizaba. Sin duda, una gran noticia para el personaje *videojueguil* más conocido de todos los tiempos.

Me retraso, luego existo

Un título europeo y otro japonés se han visto afectados por diferentes problemas. «Metropolis Street Racer» de los ingleses Bizarre, muestra ahora un aspecto mucho más cuidado gracias al rediseño de gran parte de los coches. Se han cuidado todas las texturas de la ciudad y se ha depurado el aspecto general de la ciudad, sumando nuevos elementos. Se prevée que salga finalmente, en Marzo-Abril del 2000. «Shenmue», el título que supuestamente romperá el concepto tradicional de los videojuegos –según sus creadores–, se ha vuelto a retrasar hasta la primavera del año que viene. En principio tenía prevista su salida el 28 de Octubre, aunque diversos problemas han obligado a Yu Suzuki a retrasarlo... aún más.







Otras...

El mañana nunca muere

La penúltima *peli* del Sr. Bond, James Bond ya tiene adaptación en forma de videojuego. ¡Y qué videojuego señores! Al igual que la inconfudible acción que disfrutamos en la película, «Tomorrow Never Dies» será un juego para PlayStation con muchísima dosis de adrenalina. Para empezar, el guión de está calcado, por lo que escenas tan famosas como las persecuciones o la bajada a toda velocidad por una pendiente de nieve se verán representadas en el videojuego. Y seguimos diciendo que la perspectiva no será en primera persona sino en tercera. La salida está prevista para principos del año que viene, aunque todavía, no hay nada confirmado.



Gex a tamaño reducido

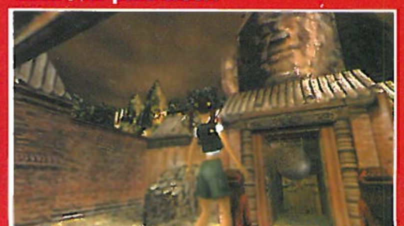
El simpático Gex, de la compañía americana Crystal Dynamics llega a Game Boy Color con una pinta fantástica. Tendremos que guiar a Gex por 15 difíciles niveles al estilo *plataformero* pero donde pegará un cambio radical será en el apartado de los jefes finales. Aquí el juego pasará de unas 2D típicas en Game Boy a persectiva isométrica en 3D. Ver para creer. El juego está en desarrollo y aun queda un poquito para verlo terminado. ¡Habrá que tener paciencia y esperar lo justo para andar con él!



Lo + Caliente

Croft, Larita Croft

En el segundo número os hablamos del remozado aspecto que tendría la señorita Croft en su última aventura, pero nunca pudimos pensar que llegaría al extremo de enseñarnos una Lara de 16 años y con dos coletas a lo *Spice Girl*. En fin... ¡ver para creer!



También...

Carmen y Titán
Los chicos de Epic Megagames –«Unreal»– vuelven a la carga con «Titanium Angel», un juego donde las 3D y los escenarios son completamente impresionantes. Aunque produce el programa SCI, todavía le quedan algunos meses de desarrollo durante los que, esperemos, no pierda las virtudes que hemos visto en las versiones previas



Croc para Dreamcast
La consola de Sega contará con su particular juego de «Croc». Este personaje, consagrado por sus versiones de PlayStation, no ha variado apenas nada en su desarrollo. Eso sí, el apartado gráfico se ha beneficiado de los 128 bits de potencia de Dreamcast.

El Planeta de los Simios
Fox interactive anunció una versión jugable de la mítica película protagonizada por Charlton Heston a finales de los 60. Si hacemos memoria, encarnamos a un astronauta que al regresar del espacio descubre que la Tierra está está invadida por unos extraños Simios inteligentes que han sometido a la raza Humana.



Deadly Pursuit
Dreamcast comienza a tener el apoyo de los desarrolladores. Fox anuncia un juego de policías y ladrones con persecuciones espectaculares por intrincadas ciudades. Técnicamente es sobresaliente y permitirá partidas multijugador en más de 75 misiones diferentes.



especial ECTS

La décima edición de la feria europea de videojuegos por excelencia no deparó noticias reseñables. Lo único que realmente quedó claro es la buena salud de un mercado cada vez más grande.

Arcades

El cargamento de juegos que únicamente nos piden estar atentos a la pantalla y disparar, estuvo cubierto con nombres conocidos por todos que vuelven a la carga en busca de segundas, y terceras, oportunidades.

Earthworm Jim 3D

De ellos, tal vez la resurrección del gusano Jim y su salto a las 3D es lo más destacado en una feria en la que también pudimos jugar con el colosal «Blade» de Rebel Act: el sucesor natural de los «Quake» y «Unreal» más impactante de la temporada que, por fin, parece que ya sale a la venta después de... ¿cuatro años? anunciándolo a bombo y platillo.

Half Life Opposing Force

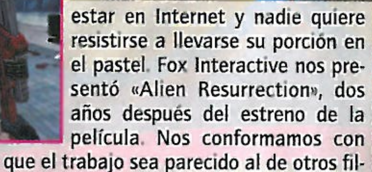

Blade

La continuación de «Half Life» –uno de los mejores juegos del 98– es también toda una realidad que no ha cambiado muchas cosas, salvo los gráficos y el argumento. Pero al margen de los «Die Hard Trilogy 2» –Jungla de Cristal–, «Fighting Force 2», «Centipede» –el clásico de toda la vida–, «Gex», «Action Man», «Hitman», «Jet Force Gemini», «MDK 2» –atentos a este pedazo de juego–, «Tazmania», «Slave Zero», «Thief 2» o los cientos de interpretaciones de «Worms», nos llamó la atención el salto de algunas sagas tradicionales a campos ajenos. Es el caso de «Command & Conquer: Renegade», un arcade 3D con soldados y misiones especiales. A ver qué saben hacer con él.


C&C: Renegade

Pero quizás fue «Turok Rage Wars» el que más nos llamó la atención por culpa de su nueva opción multijugador, que sigue la moda de los «Quake III Arena» y «Unreal Tournament». El filón parece estar en Internet y nadie quiere resistirse a llevarse su porción en el pastel. Fox Interactive nos presentó «Alien Resurrection», dos años después del estreno de la película. Nos conformamos con que el trabajo sea parecido al de otros filmes como «Goldeneye» y «Mission Impossible» que vieron juegos muchos meses después del estreno de la película...

Turok Rage Wars

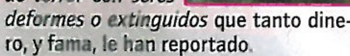


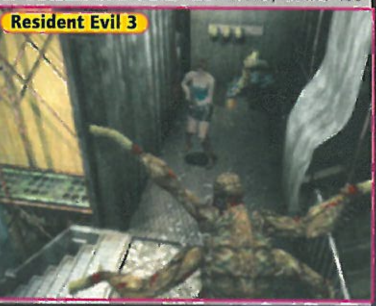
Aventuras/RPG

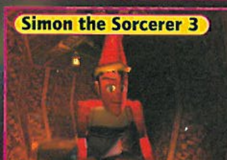
Por enésima ocasión, Capcom presentó, a través de Virgin Interactive, su completo catálogo de *aventuras de terror con seres deformes o extinguidos* que tanto dinero, y fama, le han reportado.

Dino Crisis

Aunque ya os reseñamos algunos de ellos en este número, curiosamente y casi como acto de justicia histórica, Infogrames presentó uno de sus proyectos más ambiciosos para el año 2000: «Alone in the Dark 4». Este juego, que inició su carrera en el año 91, puede ser considerado como el padre de todos los *survival horror* –que diría el fino– de la historia de los videojuegos. Por tanto, que nadie crea que fue el demostrado talento de Capcom el que logró sacarse de la chistera este, hoy, considerado género. Su mérito se reduce al acierto de revivir, como los zombies de «Resident Evil», esta vieja moda... Lo que sí parece claro es que el género de las aventuras tiende a elevar la edad a la que se dirige y a especializarse según las plataformas.




Resident Evil 3


Simon the Sorcerer 3

PC se queda con las aventuras gráficas de toda la vida, mientras las consolas tienden a presentar desarrollos más RPG donde el uso del ratón puede ser sustituido por el de un pad de control.

Siguiendo esas nuevas pautas que marca el sector, atrás quedaron las aventuras con gráficos *infantiloides* para desarrollar entornos casi reales. Clásicos cono «Simon the Sorcerer 3» regresan después de muchos años de ausencia pero son los «Final Fantasy VIII», «Dracula» –¡qué personaje tan *sobao*!–, «Gabriel Knight», «Hybrid Heaven», «Prince of Persia 3D» –comentado en este número y a medio camino entre el arcade y la aventura–, «Dragon Warrior Monster», «Galleon», «Planescape Torment», «Creatures Adventures», «Fear Effect» y «Dragon´s Blood» los que deben sacar *las castañas del fuego* y devolver al género el lugar de privilegio que le corresponde y que ocupó hace mucho tiempo.


Alone in the Dark 4

Buenas noticias por tanto para los amantes de las aventuras gráficas, RPG o como las queráis llamar.


Todos los Pokémon de Nintendo estuvieron paseando por la feria.

En el ECTS londinense se dan cita juegos, hardware y software educativo y cultural. En esta ocasión cumple 10 años.

Subbuteo

Coches

Micro Machines 4

Muchos nombres conocidos, muchas partes que regresan a tiempo y todos, desgraciadamente para nuestros bolsillos, mostrando muy buenas maneras técnicas y de juego.

Tal vez por la importancia que tuvo, «Gran Turismo 2 fue una de las grandes atracciones, no sabemos realmente si le dará tiempo a salir para estas navidades, pero lo cierto es que su sombra es tan alargada que hacerlo en Marzo debe darle igual: será un éxito seguro. También asistimos a los nuevos atropellos de «Carmageddon : The Death Race 2000» que ha mejorado en PC sus gráficos y movimientos. Eso sí, que nadie se equivoque porque sigue fiel a los crueles atropellos que tantas ampollas levantarán en los medios de comunicación y sectores de la sociedad *más sensibles*.

Carmageddon TDR 2000

El resto del convoy de juegos está formado por nombres tan insignes como «Micromachines 4», «Speed Demons», «TOCA World Touring Cars», «Stunt GP» –golpes y más golpes–, «Renegade Racers», «Off the Road», «Oficial F1 Racing 99» con la licencia oficial de la FIA, «Halloween Racer», el soberbio «24 Horas de Le Mans» de Infogrames y la continuación del ya legendario «Colin McRae Rally 2».


Gran Turismo 2

Deportivos

El fútbol arrasa en europa. A pesar del esfuerzo americano por obligarnos a *tragar* todos sus deportes, lo cierto es que el apartado de las *patadas furgoleras* se mantiene con muy buena salud.

NBA Jam 2000

A los que ya conocéis de «FIFA 2000», se le unen los «Microsoft International Football», «¡Esto es Fútbol!» de Sony, «Ronaldo V-Football» de infogrames y el colosal –para nosotros es el mejor simulador que existe– «ISS PRO Evolution» de Konami.

Original fue la presentación por parte de Hasbro de uno de los juguetes de fútbol más vendidos de todos los tiempos. Por fin, el maravilloso «Subbuteo» tiene su videojuego aprovechando las técnicas 3D. También para Dreamcast y PlayStation pudimos jugar con «Ready 2 Rumble», un título de boxeo que *tira* bastante de los cánones que se utilizan en el mercado de las máquinas recreativas.

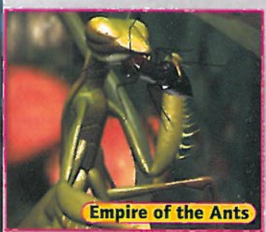
Del resto lo de siempre: más y más entregas de los NHL –hockey sobre hielo–, NBA –baloncesto–, NFL –fútbol americano– y WLB –béisbol–.


Ronaldo V-Football

Estrategia

El género de moda mantiene su pulso de lanzamientos continuos con originales propuestas que intentan remover el mercado para abrir los gustos más allá de los golpes, guerras y masacres.

Algo así fue lo acontecido a principios de esta década cuando una tal Maxis, a su manera, invadió el mercado con *simuladores*,ahora estrategia, de Islas, planetas Tierra, Granjas Hormigas, Ciudades y Edificios de oficinas. «Empire of the Ants» es un curioso experimento de Microids que nos lleva hasta un homiguero que debemos regentar moviendo a nuestros diminutos insectos por un vasto escenario 3D recreado con bastante acierto.


Empire of the Ants

Otro juego que no se pierde una cita navideña es «Close Combat»: la tercera entrega viene con nuevas misiones y un *lavado completo de cara* en sus menús y opciones. Sigue ocupándose de la Gran Guerra y no parece que le vaya tan mal. Mindscape se ha especializado en poner a la venta un tipo de estrategia muy particular, bastante fiel a lo que ha sido siempre el género –en los juguetes de tablero– y que tiene e los «Panzer General» un filón inagotable. Su tercera parte está al caer y promete a los incondicionales nuevas y más complejas misiones... y un apartado gráfico 3D mucho más rico y detallado.


Close Combat 3

El éxito de Blizzard, «Starcraft», tendrá una merecida versión para Nintendo 64, siguiendo los pasos de «Command & Conquer 3D». «Star Trek New Worlds» –esa serie espacial infinita– da el salto al género de moda con un programa donde los Klingons y los Humanos se enfrentan por la supremacía estelar. Hablando de Imperios y guerras, el año 2000 verá nacer el esperadísimo «Star Wars: Force Commander» de LucasArts basado en la primera trilogía de La Guerra de las Galaxias (con rebeldes, Imperiales y Ewoks).

Panzer General III

Havas Interactive nos puso *los dientes largos* con dos juegos que parecen destinados a cosechar éxitos sonados: «Pharaoh», una especie de constructor de imperios ambientado en el antiguo egipto que posee unos gráficos muy atractivos y cientos de misiones que completar.


Pharaoh

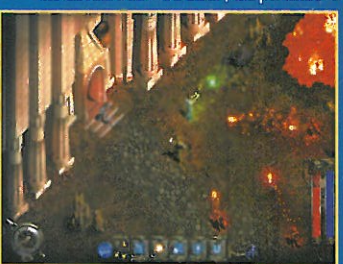
Uno de los momentos más especiales fue el encuentro con una de las sagas más poderosas del género... ¡la tercera parte de «Warcraft»!: gráficos 3D, efectos de luz increíbles, más Orcos y Humanos por metro cuadrado y todas las opciones mejoradas para un reestreno que llegará –Dios mediante– durante el año 2000. También nos hablaron de «Warlords Battlecry», «Evolva», «Heist» o «Invictus».

Warcraft III

Todavía les queda bastante

NoX de Westwood

Cuando todavía nos estamos recuperando del anuncio de «Command & Conquer Renegade», Westwood anuncia «NoX», un juego que mezcla acción y estrategia a partes iguales y que se aleja bastante del vanguardismo bélico de la casa. No tiene fecha de salida confirmada y, por lo visto, todavía está pleno proceso de desarrollo –es decir, en pañales–.





Los planes secretos de Microsoft

No escapa a nadie que la compañía de Bill Gates *no se está quieta ni debajo del agua* y es que una vez conseguida la supremacía en el terreno de los sistemas operativos de PC, entrar a saco en la plataforma Macintosh y de monopolizar buena parte de los navegadores y herramientas de internet, ahora le toca el turno a las consolas. Si el mes pasado os avanzábamos los rumores sobre una nueva consola, ahora debemos confirmaros los movimientos que el gigante americano llevó a cabo durante la feria presentando su proyecto –que no consola– a los desarrolladores aprovechando su estancia en la capital británica. Que utilizará su sistema operativo Windows CE –como Dreamcast– y que se valdrá del chip creado por Nvidia, el GeForce 256, para alucinarnos gráfica y tecnológicamente parece claro, pero lo cierto también es que no existen ni fechas, ni plazos para su salida al mercado, ni especificaciones técnicas. Nada. Pero conociendo a Microsoft es casi seguro que todas las empresas desarrolladoras se han ido de Londres con la promesa firme de obtener muchas facilidades para realizar juegos en su nuevo invento. ¿Y Sega que dirá de todo esto?

especial ECTS

Lo mejor...

Lanzamientos
Los movimientos del mercado con las compras de pequeñas empresas por gigantes multimedia no ha repercutido en el número, y calidad, de los lanzamientos. Las grandes firmas y los mejores equipos de programación siguen teniendo muy buenas ideas.

Películas a go-go
Estamos asistiendo a una variante curiosa de la vieja moda de versionar películas con videjuegos. Si antes éstos aparecían al mismo tiempo que el filme, ahora las compañías no se ponen nerviosas y esperan el tiempo necesario hasta tener el producto que desean. Este detalle nos permite disfrutar de títulos realmente buenos que no se amparan en el éxito de una campaña publicitaria. Tal es el caso de «El Planeta de los Simios» –que se lleva la palma con más de 30 años de espera– o «Alien Resurrection» y «Die Hard Trilogy 2».

Dreamcast es una buena noticia para todos
El nacimiento de una nueva consola siempre debe alegrarnos porque a la larga somos los usuarios los que ganamos. Es de agradecer que una compañía tan veterana como Sega tenga fuerzas suficientes para luchar por un puesto de privilegio en un sector que le echó *a palos* con su SegaSaturn.

Lo peor...

Los retrasos
Sólo los equipos de programación saben los motivos por los que se producen –imaginamos que serán razones de peso porque nadie quiere negarse a ganar dinero–, pero juegos como «Force Commander», «Indiana Jones and the Infernal Machine», «Simon the Sorcerer 3» o «Diablo II» anuncian que aparecerán finalmente durante esta campaña Navideña. Y es que han sido –en algunos casos– tantos los amagos que ya no nos creemos nada...

La alargada sombra del E3
A las ausencias ya comentadas en este artículo, hay que sumar el hecho de que muchos de los juegos allí expuestos ya habían sido presentados a la prensa en el reciente E3 celebrado en Mayo en Los Ángeles.
Las compañías, perece claro, apuntan todos sus esfuerzos a estar presentes en los EE.UU. y salvo versiones un poco más avanzadas, Londres no enseña nada nuevo...

Hardware
Lo más destacado en este apartado que deparó la feria fue la presentación a los medios del nuevo chip gráfico GeForce 256 de Nvidia, que multiplica la potencia gráfica hasta niveles increíbles por un precio muy competitivo. Tan importante es el avance que supone, que ya son muchos los que han llegado a comparar su potencia con el portentoso *Motion Engine* de PlayStation 2. De ser así se entendería perfectamente la intención de Microsoft de incluir ese nuevo chip gráfico en su ambicioso proyecto de consola –conocida como X-Box–. La guerra de las tarjetas aceleradoras para PC escribe un nuevo capítulo.



GeForce 256

Un ECTS sin Lara es como un día cualquiera sin pan

«Dancing Stage» de Konami es una de las apuestas más originales que hemos visto en los últimos tiempos.

La puesta en escena general de la feria es cada vez más espectacular.

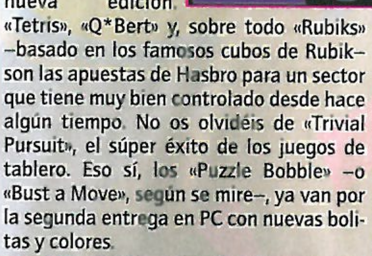
Inteligencia
Desde que el «Tetris» arrasara hace unos cuantos años, las compañías han mantenido el flujo de lanzamientos para saciar a un público muy específico que es fiel a sus inclinaciones de juego. Además, estos títulos se repiten periódicamente con nuevas versiones que no mejoran mucho, pero que incluyen opciones inéditas que parecen justificar una nueva edición. «Tetris», «Q*Bert» y, sobre todo «Rubiks» –basado en los famosos cubos de Rubik– son las apuestas de Hasbro para un sector que tiene muy bien controlado desde hace algún tiempo. No os olvidéis de «Trivial Pursuit», el súper éxito de los juegos de tablero. Eso sí, los «Puzzle Bobble» –o «Bust a Move», según se mire–, ya van por la segunda entrega en PC con nuevas bolitas y colores.


Tetris


Rubiks

Lucha
Nintendo sorprendió a propios y extraños con un cartucho de lucha que reune a la *creme de la creme* de la gran N. Mario, Luigi, Donkey Kong, Pikachu, Metroid, Kirby, Yoshi o Link se dan varias manos de golpes con una alegría impropia de este tipo de afrentas. Polígonos 3D, compatible con el Expansion Pak y 256 Mb de poder en un cartucho que será un completo éxito. Seguro.
Pero también las grandes sagas vuelven por sus fueros. Los «Street Fighter», apodados ahora para Game Boy Color y PlayStation «Alpha» y «Alpha 3» llegan para perpetuar la estirpe con buenos golpes y nuevos personajes.
Capcom, que no para, también nos regala un original arcade para Dreamcast: «Power Stone», que resalta por sus tremebundos entornos 3D y escenarios completamente revolucionarios. «Gekido» de Infogrames y «Plasma Sword», de Virgin, intentarán poner freno a la invasión nipona que parece tener la exclusiva sobre este tipo de desarrollos. Aunque pensándolo bien: zapatero a tus zapatos...

Smash Bros


Power Stone



Simuladores
Aunque más centrados en PC por la complejidad de los contorles, esta feria sirvió para comprobar que la calidad gráfica de los simuladores –sobre todo de vuelo– comienza a ser pelogrosamante real. Microsoft y su «Flight Simulator 2000» –del que ya os hablamos en el número 1–: nuevos escenarios, toda la potencia de la aceleración 3D y el mismísimo Concorde para llegar a Nueva York en tres horitas.
Mindscape, experta en estas lides nos mostró «Flanker 2.0» y «Silent Hunter II», el aclamado simulador de submarino que cuenta con un buen número de incondicionales.
Novalogic sigue *en sus trece* de ofrecer grandiosos simuladores de combate aéreo: «F-22 Lightning» es su nueva apuesta. Hasbro se ha encargado de hacer un juego basado en el archiconocido caza bombardero «B-17» y otro con helicópteros de combate: «Gunship 3». Namco y su «Ace Combat 3: Electrosphere» para PlayStation llega estas navidades tras un merecido descanso de dos años: más aviones, acción y diseño futuristas para una de las sagas mejor consideradas.
Dentro de la simulación tradicional se han abierto un hueco los juegos que basan todo su encanto en la inteligencia artificial: «Babyz» –siguiendo los pasos de «Catz» y «Dogz»– o «Creatures 3» nos someten a complejos procesos de aprendizaje donde los protagonistas evolucionan en función de nuestras acciones. Parece claro que en el futuro muchos lanzamientos se moverán en torno a estas originales técnicas de vida artificial.

Ace Combat 3


Babyz

Gunship 3

Ausencias significativas
Después de muchos años de puntual cita en Londres, significativas fueron las ausencias de algunas compañías a la edición de este año.
Y es que no escapa a nadie que la cercanía del E3 –que se celebra antes del verano en EE.UU.– tiene parte de la culpa. Y es que en los últimos años los lanzamientos, anuncios y bombas importantes presentados en el E3 llegaban a Londres rebotados como ecos. Sin novedades. Electronic Arts, famosa por sus *stands* año tras año, Sega, Activision y Microsoft han dejado de asistir y las discretas apariciones de dos habituales como Infogrames y Eidos dan hecho pensar a más de uno la conveniencia de cambiar.
Lo cierto es que ya el ECTS sufrió una reestructuración cuando pasó de dos ediciones anuales –una en primavera y otra en otoño– a una. Pero ahora, lo que está en juego, es la supervivencia de la única feria europea seria de videojuegos.





No les dejarás escapar.







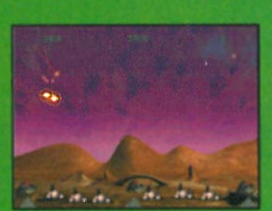




















Seis juegos nuevos de acción de Atari. No podrás separar tus manos de ellos.



www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D.1°. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70



www.atari.com



PlaySt

EL RE DE S



Una consola de diseño

Siempre que una nueva consola aparece, el dato más buscado –además de las especificaciones y los juegos– es el diseño, conexiones y demás curiosidades que la convertirán en única.





El aspecto final de la nueva consola de Sony ha enfrentado opiniones muy diferentes entre sí. El diseño de la nueva máquina ha sido catalogado por unos como una obra de arte, por otros como un desastre y muchos la comparan con un simple vídeo. Para nosotros, Sony se ha decantado por dar a la máquina un aspecto más serio que pueda *pegar* con otros dispositivos electrónicos domésticos como cadenas musicales, televisiones y vídeos.

Aunque la percibáis como una consola grande, que ocupa un lugar muy amplio, lo cierto es que es más pequeña que la PlayStation actual. PS2 será una consola compacta, muy pequeña, que apenas pesará dos kilos y que puede ser colocada tanto horizontal como verticalmente. Esto, que puede parecer un tanto inútil, es todo un detalle ya que nos permitirá ubicarla en lugares más reducidos, con el consiguiente ahorro de espacio.

Uno de los aspectos que más destacaron de la primera PlayStation fue la cantidad de conexiones disponibles –que fueron menguando al mismo tiempo que su precio–. Sony, para este primer modelo ha decidido no *cortarse un pelo* y ha incluido diferentes vías de comunicación que servirán –esperemos que en un futuro no muy lejano– para ampliar sus múltiples posibilidades.

PS2 contará con dos puertos para control pad, dos entradas de Memory Card, salidas de audio, vídeo y óptica (ideal para grabar música en Mini-Disc), dos puertos USB, conexión para el cable link y un slot para tarjetas PCMCIA... muy al estilo PC.

Como podéis observar, PlayStation 2 parece destinada a hacer grandes cosas. Os mantendremos informados...

Nuevos juegos

Sony no ha descuidado en absoluto un aspecto tan importante como el de los juegos. PS2 contará con grandes títulos e importantes compañías.

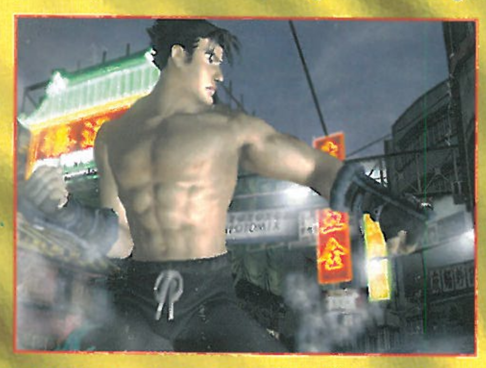


No es noticia si decimos que una consola tiene que ir apoyada por grandes títulos si quiere triunfar. Poco importa la calidad de sus gráficos, la potencia del procesador y toda esa cohorte de maravillas teóricas si no hay compañías que las hagan realidad.

Sony, con PlayStation, consiguió eclipsar a SegaSaturn con sus primeros juegos y, mucha culpa de ese éxito, la tuvo Namco y su portentoso Ridge Racer: más de uno corrió a comprarlo cuando vio sus espectaculares gráficos, movimientos y entornos 3D.

Dreamcast está en la calle y PS2 no demostrará lo que sabe hacer hasta Marzo, pero los primeros nombres ya llegan en forma de vídeos y fotogramas esporádicos sacados directamente de *intros*.

Más de 162 compañías –confirmadas– están preparando algunos desarrollos muy interesantes para la nueva Estación de Juego. Los de siempre no han fallado: Namco, Konami, Capcom o Eidos preparan concienzudamente todos sus éxitos para que PS2 tenga un amplio catálogo de juegos en su salida el 4 de Marzo. ¿Los nombres?: «Tekken Tag Tournament» y «New Ridge Racer» de Namco, «Gran Turismo 2000» y «Kurushi Remix» de Sony o el genial «The Bouncers» de SquareSoft... ¡qué ganas tenemos de jugar con ellos y comprobar su descomunal calidad gráfica!



Unos días antes del lanzamiento de Dreamcast en Europa, y tras un enorme éxito de ventas en Estados Unidos, Sony contraataca presentando la PlayStation 2 y sus primeros juegos a todo el mundo... ¡Más madera, es la guerra!

El momento más esperado por todos los usuarios de consolas ha llegado. La empresa ganadora de *la guerra de los 32 bits* ha anunciado –y enseñado levemente– cómo será su nueva y flamante máquina. Una bestia tecnológica que nace para competir en una futurible nueva batalla por el control del mercado entre los grandes de la industria.

Dreamcast, de la mano de Sega, es ya, desde el 14 de octubre, una realidad. Sony lanzará PlayStation 2 en Japón, el 4 de marzo del próximo año, a un precio de 40.000 yens con un mando analógico y una Memory Card de 8 Mb. Y no podemos olvidar a Nintendo y su proyecto Dolphin, aunque parece que este vuelve a retrasarse peligrosamente. Tres grandes que están dispuestos a presentar batalla apostando por estrategias muy diferentes entre sí.

Ken Kutaragi –padre del proyecto PSX– ha creado una nueva generación de su criatura con la intención de variar sensiblemente su enfoque. Esta nueva máquina servirá para realizar otras muchas tareas, además de jugar. Una apuesta arriegada por parte de Sony, si tenemos en cuenta que inventos parecidos que intentaban aúnar diversión con cultura, televisión, internet y películas se quedaron en el camino. Léase CDi de Philips.

Hablemos primero de qué supondrá PlayStation 2 en el terreno de los videojuegos, el que a nosotros nos afecta más directamente, y después abordaremos el tema de sus posibilidades fuera de ellos.

Para empezar, Sony se ha encargado de realizar un hardware de lo más espectacular y que se diferencia bastante del resto. Si decíamos de Dreamcast que era un sistema tecnológicamente a medio camino entre un PC y una consola, PlayStation 2 tiene el concepto de aparato de juegos y vídeo DVD, algo que podríamos catalogar como sistema multimedia –palabra ésta que no debe aterrarnos–.

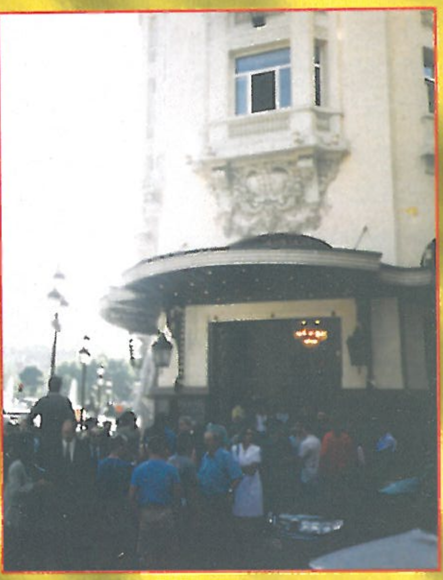
...tation 2
...TORNO SONY

Sony ha incluido un chip llamado *Emotion Engine* –desarrollado por Toshiba– que funciona a más de 290 MHz de velocidad y que posee 32 MegaBytes de memoria, además de un descomunal chip gráfico que vuela a 147 MHz con unos escasos 4 MB de memoria de vídeo. Todo esto da poder suficiente para realizar efectos gráficos impensables, por ejemplo, en la PlayStation actual.
Para el sonido han utilizado un chip de la propia casa que soporta Dolby Sourround en 48 canales estéreo y 2 MB de memoria. Pero la parte que más gustará a los actuales poseedores de PlayStation es la del IOP: un chip que permite ejecutar los juegos de PSX en PlayStation 2 sin ningún tipo de problemas y a una velocidad de carga mucho más rápida gracias a las 24 velocidades que alcanza su lector de DVD-ROM. El rumor que apareció en un principio de que podrían mejorar los juegos de PSX se ha descartado y se van a concentrar esfuerzos en los nuevos desarrollos.
El lector de DVD-ROM también servirá para poder ver películas que se encuentren en este formato, con lo que además de tener una consola y disfrutar jugando, podremos ver todos los éxitos de cine con una calidad extraordinaria.
Pero eso, lógicamente, encarecerá la consola. El precio será *carillo*: se especula que rondará las 60.000 pesetas según Sony España, pero no es nada definitivo. A priori, no es un precio muy competitivo, teniendo en cuenta que cuando PlayStation 2 salga en España –en el Otoño del 2000–, Dreamcast podría estar rondando ya las 30.000 ptas... La guerra está servida: Sega ha sido la primera en golpear, pero la principal baza de Sony –y su mayor confianza– reside en que todos aquellos que posean una PlayStation no dudarán en hacerse con la segunda generación... Esperamos impacientes que salga en Japón para comprobar en directo las auténticas posibilidades de esta nueva PS2.

Nacho

¿Presentación de PS2 en Madrid?

Todo el mundo estaba impaciente y los periodistas españoles preparados para ver la nueva maravilla en acción. Sólo hubo un problema: a Sony se le olvidó enseñarnos la consola... que era lo realmente importante.



La presentación en Madrid fue el pasado día 15 de Septiembre en el Hotel Palace. Negar que todos los presentes estábamos impacientes por comprobar qué es lo que habían hecho con la nueva *Play* sería faltar a la verdad, por lo que podéis imaginar las opiniones que se produjeron cuando, tras acabar los breves discursos de presentación, Sony se marchó sin mostrarnos más que unas pocas fotografías de la consola y un vídeo. Nada de nada. No pudimos palpar nada, ni siquiera algunas de las imágenes que el día anterior Sony exhibió en su presentación japonesa. Sony España recurrió solamente a darnos cifras, cuentas de resultados, datos y demás sutilezas que no tenían nada que ver con el lanzamiento de su nueva consola.
¿Acaso Sony siente la amenaza de sus competidores y quiere *hacer ruido* desde ya con su nueva consola en las primeras páginas de los medios especializados? No lo sabemos, pero lo cierto es que una presentación sirve –como la propia palabra indica– para enseñar algo. Y el pasado día 15 nos quedamos con las ganas.

Periféricos para PS2

La nueva consola tiene *la suerte* de ser compatible con todos los periféricos de nuestra querida PlayStation...

Los periféricos mostrados hasta ahora no son muchos, sin embargo algunos son viejos conocidos de todos nosotros. Con el nombre de Dual Shock 2, Sony ha mostrado el que será el mando insignia de su PS2. Con un diseño idéntico al mostrado en PlayStation, este *nuevo* periférico se diferenciará del actual en que todos sus botones –salvo Select y Start– son analógicos.
Esto implica muchas posibilidades a la hora de realizar juegos y puede ser muy interesante. Sólo hay que esperar a que muchos desarrolladores lo utilicen como *Dios manda*.
El otro conocido será la Memory Card, que posee el mismo tamaño que la tarjeta de memoria normal pero aumenta su capacidad hasta 8 MB para grabar datos y será 250 veces más rápida que su antecesora.
Eso sí, su precio será sensiblemente más alto.
En el año 2001, Sony nos promete conexión a internet gracias a un accesorio ajeno a la consola.
La gran noticia es que todos los periféricos de las dos PlayStation serán compatibles entre sí. Esto es muy interesante, sobre todo cuando se trata de amortizar el dinero invertido a lo largo de los años.

Novedades del Mes

Battlezone II

- Género: Aventura
- Compañía: Activision
- Precio: Sin confirmar
- Plataforma: PC

Bugs Bunny: Perdido en el Tiempo

- Género: Plataformas
- Compañía: Infogrames
- Precio: Sin confirmar
- Plataforma: PC, PSX

Blue Stinger

- Género: Arcade
- Compañía: Activision
- Precio: 8.490 ptas
- Plataforma: DC

Carmageddon

- Género: Velocidad
- Compañía: SCI
- Precio: 7.990 ptas
- Plataforma: PSX

Colin McRae (Classics)

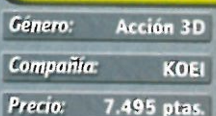
- Género: Velocidad
- Compañía: Codemasters
- Precio: Sin confirmar
- Plataforma: PC

Drakan

- Género: Acción 3D
- Compañía: Psygnosis
- Precio: 7.990 ptas.
- Plataforma: PC

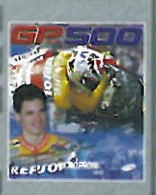
Duke Nukem

- Género: Arcade
- Compañía: GTI
- Precio: Sin confirmar
- Plataforma: GBC

Millennium Soldier

- Género: Acción 3D
- Compañía: Infogrames
- Precio: 7.990 ptas.
- Plataforma: PC, PSX, DC

Force 21

- Género: Acción 3D
- Compañía: KOEI
- Precio: 7.495 ptas.
- Plataforma: PC

GP 500

- Género: Velocidad
- Compañía: Microprose
- Precio: 7.995 ptas.
- Plataforma: PC

NHL PRO 99

- Género: Deportivo
- Compañía: Konami
- Precio: 11.900 ptas.
- Plataforma: N64

Might and Magic

- Género: Aventura/RPG
- Compañía: 3DO
- Precio: 6.990 ptas.
- Plataforma: PC

Mission Impossible

- Género: Aventura
- Compañía: Infogrames
- Precio: 7.990 ptas.
- Plataforma: PSX

NBA Pro 99

- Género: Deportes
- Compañía: Konami
- Precio: 8.490 ptas.
- Plataforma: GBC

Pop n'Pop

- Género: Habilidad
- Compañía: Virgin
- Precio: 7.990 ptas.
- Plataforma: PSX

Powerstone
- Género: Lucha
- Compañía: Capcom
- Precio: 8.490 ptas.
- Plataforma: DC

Ready 2 Rumble
- Género: Lucha
- Compañía: Midway
- Precio: 8.490 ptas.
- Plataforma: PSX

Rent a Hero

- Género: Aventura
- Compañía: THQ
- Precio: 7.995 ptas.
- Plataforma: PC

Ronaldo V-Football

- Género: Deportes
- Compañía: Infogrames
- Precio: Sin confirmar
- Plataforma: GBC

Shao Lin

- Género: Lucha
- Compañía: THQ
- Precio: Sin confirmar
- Plataforma: PSX

Sinistar Unleashed

- Género: Matamarcianos
- Compañía: THQ
- Precio: Sin confirmar
- Plataforma: PC

Tony Hawk's Skateboarding

- Género: Velocidad
- Compañía: Activision
- Precio: 8.990 ptas.
- Plataforma: PSX

World Driver

- Género: Velocidad
- Compañía: Midway
- Precio: Sin confirmar
- Plataforma: N64

Worms Armageddon

- Género: Habilidad
- Compañía: Team 17
- Precio: Sin confirmar
- Plataforma: N64

Y además...

Se acercan las navidades, por lo que empieza a ser obligatorio el ahorrar unos durillos con los que poder comprar todos los juegos importantes, grandiosos y deseables que están a punto de llegar. Pero este mes os recordamos nombres tan conocidos como el «FIFA 2000» de Guardiola para PC y PlayStation, las aventuras del Dr. Jones y su Máquina Infernal en PC, los amores, odios y luchas de «Final Fantasy VIII» y todo un alud de buenos e interesantes nombres para la recién nacida Dreamcast. Además, Nintendo 64 contará con «Hybrid Heaven», una fantástica aventura de la japonesa Konami...

A 300 Km/h sólo puedes pensar en una cosa...

- 20 circuitos, incluyendo los oficiales del campeonato, y 6 niveles de dificultad.
- Modo entrenamiento en el que aprenderás todos los secretos de cada circuito.
- Hasta 6 jugadores en red y dos jugadores simultáneos en el mismo ordenador.
- Condiciones climatológicas variables: lluvia, niebla, etc.
- Elección de neumáticos de diferentes tipos (cuatro delanteros y diez traseros) y reglaje del motor (hasta 21 ratios diferentes).
- Alto nivel de realismo incluyendo desgaste de los neumáticos, daños en motor y carenado...
- Pilotos dotados de increíble I.A. que pondrán un elevado precio a la victoria final.
- Derrapa, haz caballitos o cualquier otra cosa que te atrevas a hacer.
- Con el asesoramiento técnico y mecánico del equipo Castrol Honda.

Castrol HONDA World Superbike Team SUPERBIKE 2000

Por sólo **2.995** Ptas.

100% TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO · Juego en Red · 3dfx Opcional · Force-feedback







hasta donde llegue tu imaginación

www.dinamic.net

PC-cdrom Windows™95/98

Los productos Dinamic se venden en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática



Los atascos nos servirán para *coger prestados* los mejores coches o, simplemente, para disfrutar del embotellamiento que provocaréis.

Donde verdaderamente se podrán hacer diabluras será en la autopista: si provocamos un accidente veremos a muchos coches implicados sin razón aparente.

Esta vez tendremos a nuestra disposición más de 30 vehículos distintos. Todos con virtudes y defectos diferentes.

Consigue tu propósito a cualquier precio... aunque ten cuidado con los peatones.

La flecha que aparecerá alrededor de nuestro coche nos indica el camino a seguir.

Después del escándalo que la primera parte levantó en todos los medios de comuncación, DMA nos ofrece más de lo mismo, pero esta vez con gráficos y jugabilidad mejorada. ¿Nuestro objetivo?: seguir siendo muy, pero que muy malos.

GTA 2 Grand Theft Auto

Este coche me gus (Me lo quedo)

A todos nos ha seducido alguna vez la idea de convertirnos en el malo de la película para poder hacer lo que nos diera –literalmente– la gana... y GTA nos dio la oportunidad de hacerlo tomando prestados la mayoría de coches de la ciudad.

Tiempo después, las disputas por los territorios enemigos, los ajustes de cuentas, los robos y las persecuciones policiales vuelven a la ciudad con las mismas ideas pero mejorando todos y cada uno de los ingredientes gráficos.

Esta vez los coches serán casi perfectos por su realismo y su gran nivel de detalle, los edificios están mucho más logrados –ya que el efecto 3D se ha perfeccionado–, además, los efectos de luz de las explosiones serán espectaculares y emanarán un realismo increíble.

Pero lo realmente reseñable es que –según DMA (creadores de los simpáticos «Lemmings»), este juego aguantará el tipo y será capaz de soportar en pantalla más de 200 peatones y 50 vehículos sin que se le descoloque el tupé. Y todo lo anterior con una suavidad increíble. Estas promesas, que no hemos podido comprobar en las versiones previas del juego, son lo bastante importantes como para tenerlas en cuenta.

En esta nueva versión se han mejorado infinitamente las explosiones, dotándolas de un mayor realismo.

Respetando lo visto en la primera parte, DMA ha creado un ambiente infinitamente más tétrico y delictivo gracias a los ya mencionados efectos de luz con explosiones, semáforos y farolas propias del entorno urbano.

Esperamos que la versión que se venda en España venga con los textos traducidos... todo parece indicar que sí.

El ambiente futurista en plan *Blade Runner* se deja notar en cada textura del juego. Un acierto total de DMA.

La interacción con los escenarios de este juego será mayor que en la visita del anterior GTA.

Cada vez que atropellemos a alguien, o provoquemos un accidente, seremos recompensados con *unos puntillos*.

Esta vez dispondremos de más y mejores coches. Los mapas también son más extensos.

Dar esquinazo a la policía no será tarea fácil. ¡Fijáos en el reflejo azul de la sirena en el entorno 3D! ¡Bestial!

ta

Pero seguramente lo que estarán esperando oír los seguidores de la primera parte –que son legión– es que este programa mantiene el mismo desarrollo que el original GTA (Grand Theft Auto). La diferencia radica en que le han querido dar un hilo argumental y numerosas secuencias de vídeo con actores reales que desarrollan el guión. Malos, buenos, polis y delincuentes realmente peligrosos se dan cita en una ciudad algo más futurista y llena de coches de diseño que apestan a gasolina.

«GTA 2» cuenta con 30 tipos de vehículos distintos y nuestra misión comienza a la vera de una perdida cábina de teléfonos en la que recibimos una misteriosa llamada que nos pone en alerta sobre el *trabajito* que debemos llevar a cabo.

Esta vez el juego contará con siete bandas organizadas de criminales con características diferentes: los Loonie (unas completas bestias corrupias), los Redneck (alcohólicos), los Krishna (secta religiosa), los Yakuza (inteligentes contrabandistas de armas), los Rusos (organización pobre y desesperada), los Scientist (empeñados en sustituir la raza humana por clones) y, por último, los Zaibatsu (intentan dominar el mundo con una droga llamada *la banda*).

Resumiendo, DMA nos ofrece una continuación del «Grand Theft Auto» fiel al estilo que le reportó tantos beneficios pero infinitamente mejorada por culpa de las tarjetas gráficas. Por lo demás, ya sabéis en qué consiste la cosa: la ciudad es un inmenso concesionario de coches que están a tu disposición y que puedes coger con el permiso, o no, de su desgraciado conductor. Efectivamente, roba los coches y completa las misiones. Así de sencillo.

Gustavo

Grand Theft Auto 2

Compañía:	DMA
Género:	Velocidad
Fecha de lanzamiento:	Noviembre

PSX PC N64 GBC DC

Otras...

South Park Rally

PC CD-ROM • Acclaim • En desarrollo

La serie de televisión más divertida, alocada y *heavy* de los últimos años vuelve a tener un juego para consolas y ordenadores. Las imágenes que véis aquí son de la versión PC y muestran todo el diseño que hizo famosa a la serie. En esta desenfrena-

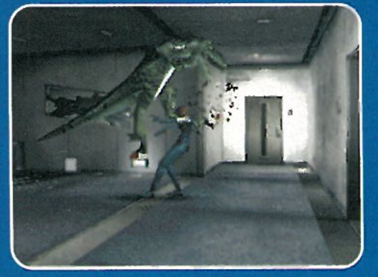


da carrera disfrutaremos con más de diez personajes, entre los que destacan Cartman a lo *born to be wild* (nacido para ser salvaje) y Chef con su camioneta hecha con tablas. Habrá diferentes modos, pero nos parece que en este «South Park Rally» poco habrá de juego limpio.

Terror en Virgin

N64/GBC/PSX • Capcom • Noviembre

Los especialistas de Capcom están preparando cosas muy grandes en el género de los *survival horror*. Su saga «Resident Evil» estará presente también en las dos consolas de la compañía Nintendo. «Resident Evil 2» para Nintendo 64 obtendrá el récord del cartucho con más memoria: 512 Mb y el mismo plantea-



miento, Capcom ha realizado un trabajo realmente estupendo –no podemos dejar de pensar en lo que puede resultar jugar a esta aventura sin las odiosas cargas desde CD–. La otra gran sorpresa de «Resident Evil» es la impresionante versión de Game Boy que se han *marcado* estos japonesitos. Como sabéis, en «Resident Evil» las cámaras eran fijas y el personaje en 3D se movía por escenarios *pre-renderizados*. Bien, pues en la pequeña de 8 bits ocurre exactamente lo mismo: salvo que el personaje no es un conjunto de polígonos sino un sprite más o menos detallado. Muy apetecible.

Y para el final dejamos el postre: «Dino Crisis», una aventura con grandes dosis de acción que Virgin nos traerá dentro de poco con una campaña muy agresiva...





Cuando el hacha del tío Astaroth surca el viento, las golondrinas emigran lo más lejos que pueden.

El luchador de blanco (Maxi) utiliza unos nunchacos para combatir y es uno de los más rápidos del juego –en nuestra opinión, claro–.

El entorno 3D de los escenarios está bastante logrado, ¡fijaos en el látigo!

No nos gustaría estar en el pellejo de este pobre infeliz... ¡uff! eso tiene que doler.

España estará representada por Cervantes, que harto de la pluma se ha comprado una espada de segunda mano.

VELOC
Y PRE

Dos años y el nacimiento de una consola han bastado a Namco para crear la continuación del exitoso «Soul Blade». Esta vez será Dreamcast la afortunada que nos hará disfrutar de lo lindo.

Seguramente, muchos somos los afortunados que hemos podido disfrutar de este juego en los salones recreativos y, la verdad, cuando escuchamos que Dreamcast iba a contar con su propia conversión, arqueamos las cejas aterrorizados, ¿qué serán capaces de hacer los clarividentes programadores de Namco?

Los malpensados que tienen a Sega en su punto de mira particular vaticinaron un desastre colosal: "que no sería suave, que los movimientos se arrastrarían por la pantalla..." pero la paciencia de quienes soportamos esas frases gratuitas nos ha venido a dar la razón. La versión para Dreamcast no sólo conserva todos los atributos del original, sino que los multiplica con más y mayores escenarios, nuevos combos y golpes... y, en general, más de todo y más grande.

Dejando a un lado las comparaciones es importante decir que, por ejemplo, los efectos de luz de este juego superan en muchos miles de años luz a cualquier otro título de lucha que hayamos visto anteriormente: la estela que dejan las espadas son impresionantes, los impactos del *metal contra el metal* nos harán sentir escalofríos y sus apabullantes polígonos nos dejarán sin aliento a las primeras de cambio.

El nivel gráfico de los luchadores es sensacional, tanto que antes de probar el juego encontramos por ahí varios vídeos de los personajes haciendo *Katas* y... tras analizarlos convenientemente, llegamos a la conclusión de que serían *renders*. Por segunda vez, en muy poco tiempo, volvíamos a estar equivocados.

Todo en «Soul Calibur» está lleno de detalles que pasan desapercibidos ante nuestros ojos a una velocidad de vértigo.

No penséis que esa aureola es el destello de un espíritu: se trata de la Valkiria que va a cortarnos en pedacitos.

Los efectos de luz están muy logrados y son, sin duda, los mejores que nunca hemos visto sobre un videojuego.

En el modo historia dispondremos de este mapa que nos informará del lugar en el que disputaremos nuestro siguiente combate.

LIBUR

LIDAD
CISION

Para encontrarlos todos necesitaremos mucho tiempo.

Además, esta continuación de «Soul Blade» tiene golpes para aburrir. La cantidad y calidad de las llaves, *combos* y demás artimañas de las que hacen gala los luchadores son, también, de nota. Namco, a través de su talento –no hay que olvidarse también de la parte de éxito que le corresponde a Dreamcast– ha puesto en nuestras manos una bomba de jugabilidad precisa ante la que hay que quitarse el sombrero porque, entre otras muchas cosas, los luchadores responden a nuestras órdenes inmediatamente, como debe ser cuando hablamos de juegos con este talante tan diplomático.

El chino *Cudeiro* se ofreció voluntario para rodar todas las tomas de *motion capture* que aparecen a lo largo del juego.

Pero recordad: *la fuerza sin control no sirve de nada*... aunque parezca gratuita esta afirmación, en «Soul Calibur» no basta con lanzarse sobre el contrario con la única intención de atizarle como los bo-rricos. Al revés, utilizar algunas estrategias siempre será bueno para ganar.

En la redacción estamos seguros de que «Soul Calibur» será uno de los culpables de que mucha gente se compre una Dreamcast. Tiene todo lo necesario, tanto a nivel técnico como jugable para salirse del mapa y convertirse en sucesor –por derecho– de glorias pasadas estilo «Street Fighter II» de Super Nintendo.

De todos modos Sega ya está preparando el desembarco del gigante cuidando al máximo su puesta en escena hispánica: traducción, posibilidad de elegir el refresco de pantalla para verlo más o menos grande y un montón más de aspectos que van a hacer de él un auténtico líder. Por el momento nos ha bastado con lo visto en la versión NTSC japonesa para comprender que es el juego de lucha que todos, alguna vez, hemos ansiado disfrutar.

Gustavo

SOUL CALIBUR

Compañía:	Namco
Género:	Lucha
Fecha de lanzamiento:	Noviembre

PSX PC N64 GBC DC

Otras...

Unreal Tournament

PC CD-ROM • GTi • Diciembre



Uno de los juegos que más alucinaron al personal el pasado año fue «Unreal». Después llegó el pack de misiones y, tras encontrarnos en la red con «Quake III Arena», la compañía GTI ha publicado una *demo* con las primeras fases de lo que será su apuesta definitiva para la presente campaña: «Unreal Tournament». Aunque no tiene nada que envidiar a la maravilla de John Carmack, su finalidad es la misma ya que está concebido para ser utilizado vía internet. Esta *demo* consta de varios modos de juego: el torneo nos invita a luchar en cuatro fases como si de una partida multijugador se tratara; otro es el llamado *dominación*: dos equipos se disputan la supremacía dentro de un escenario cualquiera y, por último, pode-



mos robar las banderas del equipo contrario para sacarle un poquito más de sus casillas. Atentos a la inteligencia artificial de los enemigos y a las nuevas armas disponibles... Puedes bajarte la *demo* en www.unrealtournament. net o conseguirla con el número de noviembre de nuestra revista hermana *Micromanía*.

Ace Combat 3

PlayStation • Namco • Sin confirmar

La tercera parte de una de las mejores sagas de combate aéreo vuelve a PlayStation con energías renovadas después de dos años. «Ace Combat 3», de la japonesa Namco, incluye nuevas y variadas misiones además de la absoluta compatibilidad con los pads Dual Shock y NegCon. En esta ocasión contaremos con un hilo argumental que cam-



biará según completemos o no nuestras misiones. Además, han incluido 16 tipos de aviones con diferentes armas y *física* (respuesta ante los movimientos) súper realistas, que nos permitirán variar la estrategia dependiendo del tipo de misión que nos impongan. Su lanzamiento aún no está confirmado, pero casi con toda probabilidad llegará a tiempo a las próximas Navidades.



Los enemigos finales lanzarán de todo menos buenas intenciones.

El genial Donkey kong vuelve a tener el mismo aspecto saludable de la saga «DK Country».

Las vagonetas recuerdan un poquitín a Indiana jones y el Templo Maldito.

Hablar de barriles, monos y plátanos es sinónimo de Nintendo, Rare y Donkey Kong...

¿Qué camino elijo, el derecho o el izquierdo? Da igual, con tal de seguir jugando.

Los entornos 3D se aprovechan de la potencia que el Expansion Pak añade a nuestra Nintendo 64.

El dragón lanza fuego y provoca *mini-terremotos* que nos obligarán a saltar.

Para un estreno tan espectacular, Donkey kong ha recurrido a toda su familia. Hasta Diddy tiene algo que decir.

¿Creéis justificada la tardanza en llegar de uno de los personajes clave de la gran N?

!Damas y caballeros...! Donkey Kong 64

El simio más grande de los videojuegos ha vuelto para asomar su peluquín en la Nintendo 64 de sus amores.

A Nintendo parece que le va la marcha. Corría el año 1995 y tanto SegaSaturn como PlayStation amenazaban con invadir el corral de los 16 bits a golpe de polígono. Para evitar ese desigual desembarco, Nintendo se aferró a los portentosos saltos de un tal «Donkey Kong Country» vendiendo la imagen de que no eran necesarias nuevas consolas sino buenos juegos. Razón no le faltaba pero la suerte ya estaba echada.

Cuatro años –exactos– después, y ya con los 128 bits de Dreamcast campando a sus anchas por medio mundo y Sony presentando su nuevo invento para el 2000, Nintendo vuelve a repetir la jugada, pero esta vez con 64 bits de más y cientos de miles de polígonos que poner en orden. ¿El nombre de la bestia?

«Donkey Kong 64». Sencillo, directo y muy familiar, porque el nuevo cartucho de RARE incluye a todo el clan al completo: Donkey, Diddy, Lanky, Chunky y Tiny Kong.

Cada uno tendrá sus propias virtudes y defectos pero como era de esperar, los programadores han ideado un sistema de juego que nos obliga a utilizarlos a todos según la fase que vayamos a iniciar. De este modo se consigue exprimir por completo cada milímetro de escenario de un juego destinado a tenernos delante de la pantalla muchas más horas de las que desearíamos.

Como todo buen juego de Rare, los enemigos sacan armas hasta debajo de las piedras...

El fuego es un elemento que, utilizado en nuestra contra, molesta mucho.

Pero lo mejor de este cartucho no son las características que a *bombo y platillo* nos han vendido durante los últimos meses desde Nintendo. El simple hecho de imaginar que los entornos 3D van a ser parecidos a los del genial «Banjo Kazooie» –también de Rare– es suficiente para creer que estamos ante uno de los juegos más grandes que verá nunca nuestra apañadita Nintendo 64.

De todos modos las promesas no son en vano. La versión que hemos jugado por el momento destila clase, precisión y calidad, tal y como esperábamos de un personaje al que hay exigirle siempre lo mejor. Es el precio que deben pagar por su condición de leyendas vivas del videojuego.

Al elenco de estrellas hay que unirle un buen ejército de enemigos que alcanzan en esta entrega tamaños descomunales. La fase de las vagonetas, por ejemplo, es vertiginosa y la consola no parece dudar mucho a la hora de mover un entorno tan complejo, lleno de objetos y maravillosos efectos de luz.

Pero al final lo que quedan son los saltos, los barriles y las bananas que recolectemos con esa ilusión propia de los buenos jugadores que llegan a casa, se ponen cómodos y se dejan llevar por una montaña rusa tan divertida como emocionante.

Demos una calurosa bienvenida a uno de los reyes del mambo... nunca es demasiado tarde para triunfar.

Jose Luis

El Rap de los Monos

En la *demo* que pudimos probar, la familia de Donkey Kong se *marcaba* un rap con voces y karaoke incluidos. ¿Se mantendrá esta colosal introducción en la versión final del cartucho?

Denominación de origen

Echarle las culpas al Expansion Pak es lo mismo que quitarle mérito a sus programadores. Y hacer eso con RARE es como renegar de una parte importante de la historia de los videojuegos.

No sabemos muy bien hasta qué punto los hermanos Stamper –creadores de la técnica 3D Filmation hace 16 años– tienen algo que ver con este juego, pero es muy posible que su *manía* de hacer las cosas bien se haya transmitido a todo el equipo.

Los efectos especiales de los que hace gala este cartucho –que se vende conjunta e inseparablemente con el mentado Expansion Pak– son los mejores que nunca hemos visto anteriormente en Nintendo 64, como no podía ser de otro modo tratándose de uno de los personajes más emblemáticos de la casa que más éxitos ha cosechado últimamente.

¿No os parece alucinante el efecto de bruma calorífica de este gorila en apuros?

Los efectos de luz son excepcionales: sin Expansion Pak, no hay «Donkey Kong 64»...

Donkey Kong 64

Compañía:	Nintendo/RARE
Género:	Plataformas
Fecha de lanzamiento:	Diciembre

PSX · PC · N64 · GBC · DC

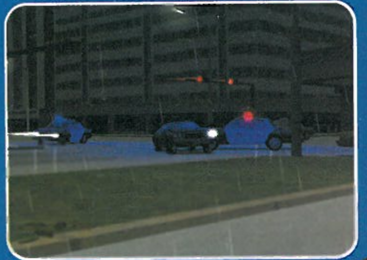
Otras...

Driver

PC CD-ROM • GTi • Ya a la venta



Hemos probado la versión de Driver para PC y os podemos asegurar que tiene una pinta impresionante. Todas las cosas buenas que poseía la versión de PlayStation se han visto elevadas al cuadrado gracias a la potencia de las tarjetas aceleradoras 3D. En este juego hacemos las veces de piloto mafioso conduciendo por diferentes ciudades realizando misiones a diestro y siniestro. La versión para PlayStation obtuvo un éxito de ventas en todo el mundo y parece que la de PC no le anda a la zaga.



Street Fighter Alpha

Game Boy Color • Capcom • Ya a la venta

Cada día que transcurre en esta vida, la pequeña consola de Nintendo nos sorprende más. Incontables juegos de plataformas *para mayores* han pasado por sus escuálidos 8 bits demostrando que su pequeño gran chip de silicio está más vivo que nunca. La invitación esta vez es para «Street Fighter Alpha», un juego que apareció en SegaSaturn y PlayStation en el verano del 96. Con 8 Mb, Capcom ha realizado un trabajo



exquisito ya que ha conseguido comprimir en un hardware no muy potente toda la esencia, personajes y diversión de esta prolífica saga. La esencia sigue gracias a los *ha-do-ken* y *ko-ho-ken* que pudimos sentir en nuestras propias carnes. Los personajes, aunque han bajado en número –ahora son diez–, están muy bien realizados. De diversión mejor no hablar: todos los golpes que hicieron grande a esta saga están presentes en el *cartuchito* para Game Boy Color. Impresionante, sin duda.



Como podéis apreciar, nuestro pequeño héroe, además de moverse por tierra, también lo hará por mar y aire.

Color, mucho color, será lo que nos encontremos en las distintas fases de esta nueva aventura.

Los efectos de luz han sido cuidados al máximo.

Los movimientos de Rayman están realizados con una suavidad digna de admiración.

Gráficos coloristas, personajes simpáticos, mapas gigantescos y mucha diversión es lo que nos ofrece esta segunda parte de un original plataformas que se ha subido al carro de las tres dimensiones.

Después del éxito conseguido hace más de tres años en PlayStation, Jaguar y Saturn, Rayman regresa con otra de sus simpáticas aventuras, pero esta vez lo hace totalmente en 3D y con una nueva y mejorada figura.

La situación es delicada, una banda de piratas galácticos quieren secuestrar a todos los habitantes de su planeta para exponerlos como una atracción en el zoo. Nuestra misión –no es muy complicado adivinarlo– consiste en liberar al planeta de esa escoria espacial que tanto nos molesta y para conseguirlo debemos encontrar al mago Polochus –el gran creador–, para recuperar todos los poderes que perdimos en nuestra huida de las zarpas piratas.

La tarea no será nada fácil –si no ¿qué secreto tendría el juego?–.

Movernos por los mapeados que, aparte de coloristas y detallados, son inmensamente grandes, es un privilegio sólo comparable al diseño general de todos los elementos del programa: cientos de polígonos y texturas vestirán a este nuevo y perfeccionado Rayman que además de contar con un control de esos que llaman *intuitivos*, hará gala de una serie de nuevos movimientos bastante más fluidos y llenos de vida que los de su predecesor. Además, la cosa mejora cuando los enemigos empiezan a incordiarnos: al margen de otras virtudes, todos los piratas poseen una excelente inteligencia artificial

Para el que no lo sepa, la descomunal nariz de este tipo fue diseñada a partir de modelos reales tomados de una berenjena gigante.

El juego destila en cada una de sus pantallas un aire a cómic y dibujos animados inconfundible. El apartado gráfico es de nota...

Rayman sí que no siente las piernas... ni los brazos, ni el cuello, ni los mofletes, ni los codos. Aún así, es feliz con su triste figura.

La inteligencia artificial menguante de los enemigos nos pondrá en más de un apuro. ¡Así que despacito y con buena letra...!

El carisma que este entrañable personaje lució en su primera aventura lo ha multiplicado ahora por 3... D —es un chiste—.

MAN 2
EAT ESCAPE
ura continúa

menguante que los convierte en auténticas pesadillas cuando nos topamos con ellos. Es de agradecer algo de dificultad. Ubi Soft sabe sobradamente que la puerta del éxito para un juego reside en que, al margen del apartado gráfico y los personajes carismáticos, la diversión esté lo suficientemente ajustada como para invitarnos a seguir pegando cabezazos a la misma piedra sin que nos parezca aburrido. Es ahí, en su encanto a la hora de jugar, donde Ubi ha puesto gran parte de su titánico esfuerzo.

Aunque no hemos podido profundizar mucho en esta aventura, si hemos percibido que el apartado de la diversión está muy bien cubierto: todo está en su sitio y tanto escenarios como personajes se mueven con la soltura mínima exigible a este tipo de juegos.

Y es que «Rayman 2» nos irá pidiendo, a medida que pasemos las fases, más habilidad, control, astucia y atención para terminar con los despiadados piratas galácticos que tanto molestan.

Finalmente, es necesario recordar que en este proyecto han trabajado más de 100 personas entre grafistas, diseñadores y programadores, que han querido en todo momento realizar el mejor desarrollo posible de cara a un personaje que en los últimos años ha llegado a protagonizar hasta programas de televisión.

Gustavo

Rayman 2

Compañía:	Ubi soft
Género:	Aventura
Fecha de lanzamiento:	Noviembre

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Otras...

Rally Championship
PC CD-ROM • Europress • Diciembre



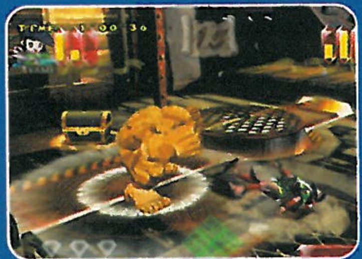
«Rally Championship» llega a España con el aval de tener a toda la prensa europea a sus pies. Traducido completamente al castellano, y con algunos problemas de finalización que han provocado un leve retraso en su lanzamiento, según últimas informaciones el programa contará con un acabado excepcional ya que para el mercado español, la compañía



desarrolladora ha llegado a un acuerdo con Seat para esponsorizar el juego e incluir todos los modelos de Kit Car con que cuenta la marca en el Campeonato del Mundo de Rallyes. Retrasos así importan poco si al final obtenemos mejores prestaciones.

Power Stone
Dreamcast • Capcom • Noviembre

Los habituales jugadores de los salones recreativos están de enhorabuena. El poco comprendido arcade de Capcom, «Power Stone», aparecerá próximamente para nuestra flamante Dreamcast. Muchos personajes para utilizar y un modo de lucha *one vs one* que basa parte de su encanto en las dosis de estrategia que utilicemos.



Fundamental para conseguir la victoria será nuestra posición en los escenarios completamente 3D. El aspecto gráfico también es original porque en muchos momentos parece que estamos ante un cómic: hay personajes muy detallados que saltan, golpean y se mueven por unos colosales escenarios que reproducen lugares hasta ahora inéditos en juegos de este tipo. Muy, muy original.



Los enemigos pueden –además de superarnos en número– doblarnos en tamaño, teniendo en muchas ocasiones que combinar diferente tipos de estrategias para vencerlos. ¡Qué miedo!

El modo multijugador nos permitirá pasar grandes tardes jugando contra algunos amigos. Si unimos nuestros poderes a los de *un colega*, limpiaremos de bestias el mundo de «Diablo II».

Aunque la perspectiva isométrica está un poco anticuada, a «Diablo II» le viene que *ni pintada*. ¡Tres hurras por Blizzard!

DIABLO II
EL MAL HA VUELTO

La segunda parte de uno de los juegos más premiados del año 97 está de camino... y Blizzard nos ha prometido importantes cambios.

Tenebrosos parajes para un juego muy sombrío. "Empuñemos las armas y pongamos a punto la magia... seguro que la vamos a necesitar", dijo el héroe al alcornoque.

El aspecto gráfico de «Diablo II» es muy parecido al de su predecesor, aunque la resolución de pantalla es mayor.

El uso del ratón será fundamental en «Diablo II», así que más vale que lo tengamos bien limpito...

Las nuevas magias son muy espectaculares y darán mucha guerra en el modo multijugador.

Los cinco personajes que aparecen en «Diablo II» son bastante diferentes. ¡Encuentra el tuyo!

Apunta bien con la magia no vaya a ser que desgracies a algún compañero, que no tienen culpa de nada.

Demasiado tiempo sin dar señales de vida. Y es que a estas alturas, son muchos los fanáticos de «Diablo» a los que contentar –más de dos millones según Blizzard– con algo más convincente que simples pantallas.

Para esta segunda parte de su sangrienta aventura con tintes de rol, «Diablo II» cuenta con todo lo bueno qué tenía su predecesor pero mejorando –gracias a nuevas opciones– aquella idea para hacerla *más llevadera*.

En esta segunda ocasión, volvemos al oscuro mundo de fantasía de la mano de cinco personajes muy diferentes que se reparten entre amazonas, bárbaros, necromancers (algo así como un *chupador de almas*), paladines y brujos. Cada uno de ellos tiene sus *pros* y sus *contras*, utilizando diferentes niveles de fuerza.

Éstos personajes se moverán por cuatro tipos de zonas distintas, incluyendo cavernas, parajes salvajes con miles de enemigos, ciudades parcialmente muertas y tenebrosas criptas.

Este «Diablo II», además, incluirá cuatro capítulos totalmente diferentes y un impresionante modo de juego en red (local, IPX o a través de Battle.net –servicio gratuito de Blizzard que ya causó algunos problemas con «StarCraft» y los nombres de aquellos que se conectaban al servidor–).

Una nueva opción nos permite vender, comprar e intercambiar ítems con otros jugadores, además de poder disfrutar de un avanzado sistema de control que incorpora técnicas de lucha y magia específicas para cada personaje.

Aunque soporte 3dfx, «Diablo II» posee un excesivo parecido con la primera parte... esperemos que el juego sí haya cambiado.

Nacho

Blizzard quiere seguir con su racha de éxitos tras el monumental «Starcraft». Ya veremos si lo consigue...

Diablo II

Compañía:	Blizzard
Género:	Aventura RPG
Fecha de lanzamiento:	Diciembre

PSX PC N64 GBC DC



Durante el juego tendremos que evitar miles de disparos... y todo en castellano. ¡Bieeeen!

Cuando atacamos a los enemigos, el juego adopta una perspectiva –casi– en primera persona.

Las *intros* en el juego dan a «Jet Force Gemini» un aspecto más flipante

Miles de colores, decorados abismales y personajes carismáticos para uno de los juegos 10 de Nintendo 64...

Existe en «Jet Force Gemeni», un divertido modo a lo «Virtua Cop» en el que podremos jugar cuatro amiguetes.

El tamaño de los personajes en algunos momentos es descomunal. Parece que Rare ha llegado al 100% de las posibilidades de N64.

Nintendo tiene en Rare uno de sus mejores aliados: «Donkey Kong 64» o «Jet Force Gemini» son dos grandísimos títulos que devolverán la ilusión a todos los usuarios de Nintendo 64.

Jet Force Gemini

Tu dispara, que yo doy de comer al perro...

Ya queda menos para que Rare nos sorprenda con «Jet Force Gemini»: uno de los cartuchos más esperados de esta prolífica compañía que tiene más de 20 años de experiencia en el sector.

El nombre de Rare (Ultimate Play The Game hace 14 años) siempre ha sido sinónimo de calidad. Producciones como «Sabre Wulf» o «Alien 8» para Spectrum y «Goldeneye» o «Banjo Kazooie» para los 64 bits de Nintendo son razones más que suficientes para guardar un merecido respeto a la profesionalidad de los archifamosos hermanos Stamper.

Y ahora le toca el turno a «Jet Force Gemini» de alzarse con un gran nombre en Nintendo 64, en particular, y en el mundo de los videojuegos en general. Para ello, Rare ha diseñado una aventura espacial con unos gráficos que revolucionarán todo lo visto anteriormente y que trae, de serie, mucha, mucha acción 3D.

La historia del juego nos sitúa en un planeta desconocido de nuestra galaxia, allí los Jet Force Gemini luchan por la supervivencia ante el malvado Mizar, que resulta ser el más malo del lugar. Para vencerle y echarle del planeta a golpe de pistola de plasma, Rare nos da a elegir entre tres personajes (más uno *extra* en fases especiales) bastante diferentes y con capacidades exclusivas. Esto se debe a que en muchos momentos necesitaremos las virtudes de cada uno de ellos para salir con vida...

Suena bien ¿eh?, pues ya veréis cuando tengáis que recorrer todos los mundos más de tres veces... ¡majetes! Los 15 mundos de los que dispondrá «Jet Force Gemeni» estarán muy cuidados, gracias a que el cartucho hace un uso bastante importante –y necesario– del Expansion Pak. Con él podremos ver los efectos especiales más alucinantes aparecidos nunca dentro de una Nintendo 64, llegando –relativamente– al nivel de las tarjetas 3D más conocidas. Dentro del juego nos movemos con una perspectiva en tercera persona. En nuestra contra estarán una buena parte del mundo animal. Ya sólo nos queda esperar a que Nintendo saque esta maravilla ¡traducida!

El modo *multiplayer* nos dará grandes alegrías... su estilo «Quake» no defraudará a nadie.

Nacho

Jet Force Gemini

Compañía:	Nintendo
Género:	Acción 3D
Fecha de lanzamiento:	Noviembre

PSX | PC | N64 | GBC | DC

Reportaje

POKÉMON

¡Házte con todos!

Llega a Europa la última locura japonesa. Pokémon es uno de los productos Nintendo que más han brillado desde que vieran la luz de la mano de Game Freaks hace ya tres años. Su poder para atraer gente no tiene límites y ahora nos toca a nosotros...



El mapa será parte fundamental en la historia. Nos permitirá situarnos además de encontrar Pokemon escondidos.

El menu nos servirá de gran ayuda para enterarnos de todo lo que llevamos encima. No dudes en mirarlo cuando sea necesario.

La bicicleta nos será muy útil a la hora de desplazarnos de un lugar a otro. ¡Yupi!

Pokémon es más que un juego, es todo un fenómeno de masas, una competición abierta a todo el mundo y, sobre todo, un ataque frontal a las ansias de coleccionismo de muchos de nosotros.
Este podría ser perfectamente el concepto de este invento, aunque aquellas personas que no sepan qué es un Pokémon deben tener muy en cuenta que su translación a nuestro mundo *real* sería el de un simple animal. Así que iros quitando de la cabeza cualquier idea de que son monstruos o bichos con vocación de mascotas. En el universo Pokémon, coexisten más de 150 especies que se encuentran recogidas al cien por cien en los dos cartuchos para Game Boy que aparecerán en España.
El reto en estos juegos es conseguir todos los Pokémon y ser el mejor entrenador del mundo. Para conseguir este objetivo controlamos a un personaje llamado Ash: un chaval que abandona su casa para vagar por el mundo cazando Pokémon y enfrentándolos entre sí para conseguir a los mejores.
Nuestra aventura comienza, precisamente, en el momento de *largarnos de casa*. Ahí, en ese instante, tendremos que guiar a Ash por un vasto mapeado donde encontraremos batallas, conversaciones y búsquedas, ¡vamos, todas esas cosas que ocurren en cualquier juego de Rol que se precie!
Este planteamiento tan simple ha conseguido vender más de 12 millones de copias en Japón desde febrero de 1996 y 3,5 en USA desde hace algo más de un año.
Además, ha acaparado miles y miles de millones en venta de muñecos, cartas, cómics, comidas preparadas, ropa y series de televisión, siendo estas últimas líderes de audiencia en uno de los más prestigiosos canales de televisión por cable de los Estados Unidos.
Pero todo esto no sería posible si no fuera por el carisma de sus personajes. Pikachu, Rattata, Squirtle o Charmander son algunos de los muchísimos Pokémon que nos encontraremos durante el camino. Éstos, al principio, no serán muy fuertes, pero si los entrenamos luchando contra otros podremos ayudarles a conseguir nuevas habilidades y ser el mejor entrenador Pokémon del mundo. O por lo menos de nuestra clase, ya que los podremos intercambiar con nuestros amigos gracias al cable Link de Game Boy. Nintendo va a desplegar con toda su fuerza una franquicia impresionante que nos llenará de estos simpáticos personajes allá donde vayamos. ¿Podrá Nintendo hacer algo parecido a lo que ha conseguido en Estados Unidos y en Japón? Nos da que sí...

Nacho

FIEBRE POKÉMON

Una franquicia impresionante para unos consumidores sedientos de Pokémon.

Sabemos que en Japón, producto que tiene éxito, producto que se convierte en fiebre... casi amarilla. A Pokémon le ha pasado exactamente lo mismo: creado en un principio sin muchas aspiraciones, poco a poco se ha ido haciendo con una fama que ha sobrepasado fronteras, razas y culturas. Más de 600 productos en Japón llevan el nombre de Pokémon y en Estados Unidos hasta la empresa Oscar Mayer –conocida por sus productos de salchichas– ha incluido a estos animalitos en sus productos enlatados para niños... obteniendo un éxito enorme.

Aquí tenéis a uno de los ocho mejores entrenadores de Pokémon del mundo. Su especialidad es el agua por lo que tener a vuestra disposición a Pokémon eléctricos.

Hablar con los habitantes de los pueblos es una tarea muy necesaria en los juegos de Rol. Menos mal que está todo en castellano.

NINTENDO 64

La mayor de Nintendo contará con juegos bastante diferentes a los vistos en Game Boy.

El año que viene llegará a Europa «Pokémon Snap», un juego que –al principio– puede parecer un poco tonto y estúpido, pero que cuando es jugado consigue una cotas de diversión increíbles. Lo que tienes que hacer aquí es algo muy simple: el profesor Oak te *suelta* en el mundo natural de los Pokémon y te pide que los fotografíes. Para ello vamos en una especie de vagoneta disparando fotos con nuestra cámara a todo lo que se mueva, pasando de nivel si nuestras fotos están centradas y capturan a los Pokémon en posturas nada usuales. Sin duda muy divertido y difícil por momentos.

Otros títulos que no tardarán en llegar a la 64 bits de Nintendo será «Pokémon Stadium 2», donde enfrentaremos a nuestras mascotas en combates 3D. Por último y aunque no sea un juego 100% Pokémon, hay que hablar de «Smash Bros.», un cartucho de lucha donde compiten Pikachu, Mario, Link y muchas más celebridades de la factoría Nintendo. También muy divertido.

GAME BOY

En la pequeña de Nintendo se fraguó la leyenda. Un montón de Pokémon nos esperan.

Rojo & Azul

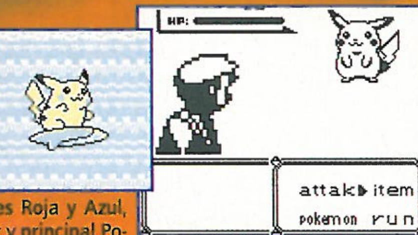
Estos dos cartuchos son los responsables del éxito de Pokémon. Con dos versiones muy parecidas, diferenciadas únicamente en dos ediciones –roja y azul– nuestro cometido será hacernos con los 150 Pokémon que se encuentran repartidos entre los dos cartuchos. Para hacernos con todos, debemos intercambiar los Pokémon de un cartucho a otro y así convertirnos en el mejor entrenador del mundo, tarea realmente difícil debido a la cantidad de vueltas que tendremos que dar para encontrar los 139 Pokémon diferentes contenidos en cada cartucho.

Card

Un juego muy japonés que seguramente no salga de aquellas fronteras. En «Pokémon Card», volvemos a tomar el papel de Ash pero esta vez en plan ludópata. Lo que tenemos que tratar de hacer en este juego –y decimos tratar porque está todo en japonés y no hay forma de entender nada– es utilizar unas cartas con los animales de Pokémon para vencer a nuestros incautos competidores. Suponemos que es divertido, variado y, sobre todo, largo.

Pikachu

Algo indudable en la serie Pokémon es que Pikachu es el buque insignia de estos personajes. Su parecido con un gatito, sus cándidos ojos, esos mofletes rojos que te dan ganas de tirarlos y no parar y esas orejillas que tanto nos gustan, le han servido lo justo para ganarse el corazón de grandes y pequeños, por lo que era normal que Nintendo sacase un cartucho dedicado por entero a este animalito. El desarrollo es muy parecido al de las ediciones Roja y Azul, salvo que nuestro primer y principal Pokémon será Pikachu. Llegará a España.



Pinball

Con dos mesas muy trabajadas y todos los personajes, este «Pokémon Pinball» gustará tanto a los aficionados al género como a aquellos que sean compradores empedernidos de productos Pokémon. Este cartucho llegará a España el año que viene y será un apoyo más para que todo el mundo sepa qué es un animal de estos. El único *pero* que hemos visto en el juego es lo irreal de la física de la bola, llegando a veces a hacer movimientos que perjudican la jugabilidad.



Guía rápida para que No Te Pierdas

¿Cada vez son menos las dudas que os asaltan al leer la revista? No os preocupéis, porque esta página os sacará de cualquier duda que podáis tener. Atentos sobre todo a las valoraciones de cada juego.



Título del Juego

En este apartado váis a encontrar el nombre del juego. Estar muy atentos al sistema que comentamos no vayáis a confundiros con otros títulos.

Plataformas

En Juegos & Cía. vamos a hablar, únicamente, de las consolas y ordenadores que están realmente operativos en el mercado, es decir, aquellas plataformas que tienen un ritmo continuo de lanzamientos o que, muy a menudo, varían su oferta.

El clip con el distintivo rojo quiere decir que, de todas las versiones disponibles del juego, ésa es la comentada.

Mientras que si el clip tiene el *circulito* azul, quiere decir que existen versiones para ese sistema pero no han sido comentadas dentro del Test.

Datos técnicos

Según el tipo de juego podréis encontrar en este apartado datos sobre número de jugadores, niveles, coches, enemigos, armas, violencia, editor de circuitos, IA de los personajes... así, tantos como géneros abarquemos en nuestras páginas.

El resumen...

Con dos escuetas, cortas, descriptivas y concisas frases vamos a comprimir lo mejor y peor del juego comentado. Tal vez nos quedemos cortos o... tal vez nos pasemos.

Puntuación

Star Wars Racer

8.8 Notable alto

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía: LucasArts
Género: Velocidad
Precio:6.990 Ptas. PC/9.990 Ptas. N64

Objetivo: conseguir el título de mejor piloto de vehículos POD de la galaxia.

Modo de juego: velocidad sin apenas tocar el suelo a 950 Km/h.

Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº Circuitos:	21
Nº POD Racer:	22
Armas:	No
Violencia:	Ninguna

Requisitos mínimos

Pentium 166 MHz
Necesaria aceleración 3D
32 MB RAM

Rápido y muy divertido.

Difícil en fases avanzadas.




Puntuación

Llegamos al meollo de la cuestión: a la nota. Aquí os vamos a poner esa sensación que nos trasmite el juego después de probarlo durante varias horas. Nuestro sistema de puntuación es idéntico al de vuestro profesor de Literatura:

0.0-2.9- Muy deficiente
3.0-4.9- Insuficiente
5.0-5.9- Suficiente
6.0-6.9- Bien/Bien Alto
7.0-7.9- Notable bajo
8.0-8.9- Notable alto
9.0-9.9- Sobresaliente

Datos del juego

La compañía, el idioma, el precio, el género, el objetivo y los modos (o modo) de juego: aquí os váis a enterar de esos datos importantes que desvelan de verdad cómo es el título.

Requisitos mínimos

Estos datos, que recogemos directamente de las compañías, son los requisitos mínimos que debe cumplir el ordenador para ejecutar el juego. Debéis saber que muchas veces estos mínimos no garantizan que el programa funcione correctamente.

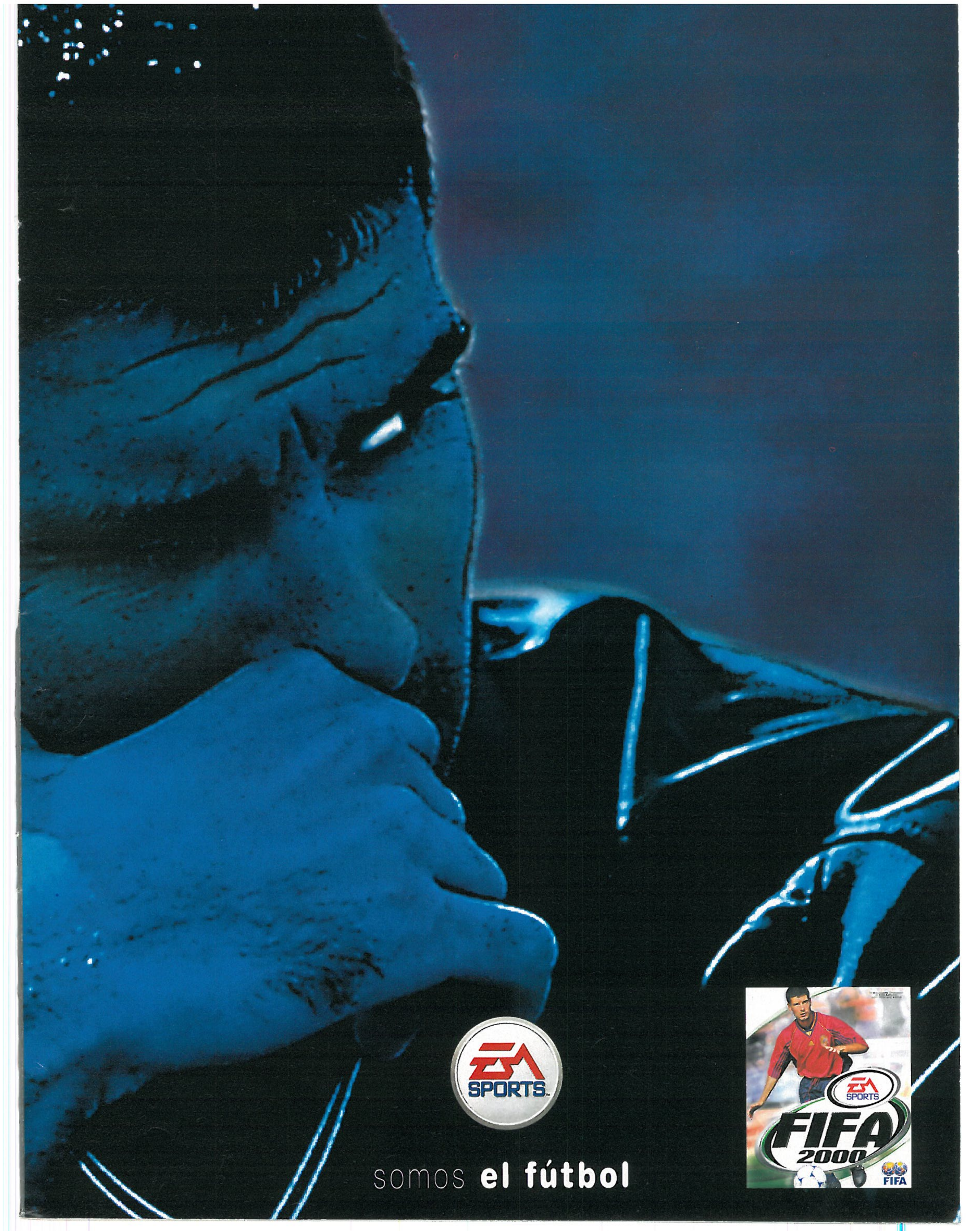
Compatible con

Cuando comentamos un juego de consolas, veréis una lista con todos los periféricos que podéis utilizar con él.

Otras valoraciones

En Juegos & Cía. vamos a pasar por el ojo crítico otros cuatro aspectos más, al margen de la puntuación: dificultad, sonido, gráficos y jugabilidad. Así tendréis una idea más aproximada de cómo son los demás apartados del juego.


fútbol
Dame...
miedo, presión,
gritos, aplausos,
hinchadas, aficiones,
la tensión de cada estadio.
entrenamientos, sudor,
agotamiento, sacrificio,
jugadas, goles,
el esfuerzo de cada partido.
derrotas, victorias,
tristezas, alegrias,
desilusión, esperanza,
los triunfos de cada temporada.
Dame fútbol...
PC CD
PlayStation
TM
FIFA
FIFA 2000: Producto con la licencia oficial de FIFA. ©1977 FIFA TM. Producido bajo licencia por Electronic Arts. PlayStation y el logotipo de la PlayStation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.


EA SPORTS
somos el fútbol
EA SPORTS
FIFA
2000
FIFA

el baloncesto

Dame...

Confianza, miedo, tensión, relajación, presión, furor, ánimo, gritos, aficiones, canchas, pabellones. Entrenamientos, sudor, agotamiento, perfeccionamiento, titularidad,











El primer encuentro con Chaos –el nuevo enemigo de Sonic– estará salpicado con planos tan impresionantes como éste.

La batalla aérea de «Sonic 2» se ha visto elevada a la máxima potencia gracias al potencial técnico de Dreamcast.

No importa el tiempo que pase: Sonic sigue siendo tan rápido como siempre y es capaz de vencer a Indiana Jones en una prueba de velocidad sin despeinarse.

El mundo perdido: uno de los parajes más espectaculares de todo el juego. Bienvenidos a un templo lleno de secretos y... trampas.

Nuevos engendros mecánicos para hacernos la vida imposible: el Dr. Robotnik *sigue en sus trece* de querer destruirnos...

Nights

En la fase del Casino nos encontraremos con una agradable sorpresa. Sonic Team ha incluido varios guiños a su anterior éxito en SegaSaturn: «Nights». Podremos jugar con un pinball donde –si avanzamos lo suficiente– visitaremos una primera fase completamente remozada para la ocasión. Puro espectáculo.

La nueva consola de Sega nos brinda un momento histórico: el reencuentro del héroe con sus plataformas. Dreamcast y Sonic Team son los responsables de que el Astro Rey haya vuelto...

Efectivamente: Sonic está aquí otra vez para demostrarnos a todos los mortales que sigue siendo el más rápido, carismático, simpático y divertido de todos los personajes que alguna vez han tenido el valor suficiente para subirse a una plataforma. Que no es poco. En esta ocasión de lujo, a nuestro sorprendente Sonic le acompañan muchos amigos, algunos ya conocidos por la audiencia como Tails, su inseparable compañero, Knuckles, su novia Amy –raptada años atrás por Metal Sonic– y otros inéditos, como Big *el gato* y E-102. Nuevos y viejos compañeros se dan cita para dar mayor variedad a un juego que vuelve a los orígenes aprovechando la bendita capacidad técnica de la monstruosa Dreamcast. Pero vayamos por partes.

Hablar de Sonic es hacerlo de juegos llenos de colores, saltos y anillos dentro de unos escenarios tan bellos como complicados.

En «Sonic Adventure» podremos elegir seis personajes con seis historias diferentes. En la imagen vemos a Amy.

Ahora que el puercoespín ha decidido darse unas vueltas por su nueva consola, todos esos elementos vuelven a darse cita de un modo mucho más descomunal. Yuji Naka –responsable de este «Sonic Adventure»– ha realizado el juego de plataformas más bonito de la historia del software...

Todo esto no lo decimos nosotros; nuestras palabras están avaladas por las fotos de este Test. Situaciones como los rayos de sol iluminando una playa tropical, las explosiones de lava mientras corremos a toda velocidad o la lucha aérea contra un destructor GIGANTESCO nos dejarán con la boca abierta sin saber cómo reaccionar ante el espectáculo descomunal de un juego simplemente precioso.

Evidentemente no todo es perfecto ya que por culpa de la colocación de la cámara, en más de una ocasión perderemos una preciada vida ante un enemigo u obstáculo natural que no vimos unos segundos antes.

Para el sonido, el equipo de programación ha vuelto a incluir el mismo tipo de músicas súper animadas que tanto nos gustaron en los anteriores «Sonic». Los efectos de sonido harán llorar a los nostálgicos ya que reproduce fielmente los prehistóricos *soniditos* que llenaban



Uno de los escenarios más impresionantes jamás ideados en una consola: la ciudad te pondrá las púas de punta en este vertiginoso descenso.

La perspectiva cambiará dependiendo de lo que ocurra en pantalla. Nunca habrá dos vistas iguales.

Los enfrentamientos con Robotnik serán constantes en el juego. ¡Moooola!

Las *malas lenguas* dicen de la saga Sonic que es incontrolable por su velocidad... ¿Acaso no saben que es un juego de carreras?

La variedad de mundos y desarrollos en «Sonic Adventure» es total, nunca un juego de Sonic fue tan completo.

Los preciosos parajes de «Sonic Adventure» nos sumergirán en un mundo lleno de luz y color. Frase estándar que por una vez es cierta.

A life

El concepto *A life* nació en el anterior éxito del Sonic Team para SegaSaturn: «Nights». El invento consiste en cuidar a pequeñas mascotas virtuales *estilo Tamagotchi*. En «Sonic adventure» tenemos la responsabilidad de cuidar a unas pequeñas criaturas llamadas Chao. Éstos –en un principio– serán simples huevos que eclosionarán nada más llegar a uno de los tres jardines donde se crían. Las mascotas se pueden combinar con los animales que salvemos en las fases, lo que servirá para ganar en las carreras aumentando sus cualidades –al combinarlos ganamos puntos de experiencia y fuerza que reforzarán a nuestro pequeño cabezón de carreras–.

nuestros tímpanos en las versiones para Mega Drive.
Lo creáis o no, el *jugón* no sólo vive de efectos gráficos y de maravillosas ingenierías técnicas, sino de diversión y jugabilidad. En este apartado «Sonic Adventures» también obtiene una nota muy alta aunque algunos piensen que eso de saltar y coger anillitos es algo insustancial...
Después de acabar *quemados* con las insulsas continuaciones del «Sonic» original –sobre todo «Sonic & Knuckles» y «Sonic 3D»– tener acceso a este «Sonic Adventure» supone una bocanada de aire fresco donde los polígonos no se han comido las geniales ideas del clásico.
Y es que Sonic no ha perdido la esencia que le convirtió en grande a principios de los noventa. Saltos, enemigos, plataformas y, sobre todo, velocidad, se mantienen por todo lo alto en esta consecuencia natural de un ídolo que pasó por momentos muy malos cuando Saturn se hundió en el más absoluto de los olvidos. Pero lo importante no es caerse, sino levantarse...
«Sonic Adventure» está completamente traducido a nuestro idioma con lo que podremos enterarnos de todo lo que sucede sin tenernos que gastar dinero en un diccionario. Uno de los mayores acontecimientos de este final de milenio.

Nacho

Puntuación

Sonic Adventure — **8.6** Notable

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía: Sega
Precio: 8.990 Ptas.
Género: Plataformas Traducción: Sí

Objetivo: salvar el planeta de las malvadas garras del Doctor Robotnik y sus secuaces.

Modo de juego: saltar, saltar, saltar, recoger anillos y, sobre todo, saltar.

Nº de jugadores: 1
Niveles: 10
Enemigos: Poco despiertos
Paisajes escondidos: Sí
Violencia: Ninguna

Compatible con
Visual Memory

El retorno de Sonic.
Las cámaras son confusas.

DIF SON GRA JUG



Si decidimos continuar la partida, la hija del profesor nos obsequiará con un beso. Perdona bonita, ¿dijiste desternillante o de tornillo?

En más de una ocasión tendremos que evitar los lanzallamas que nos intentan quemar el trasero. Tarea que será superada sin esfuerzo y con gran facilidad, aunque parezca imposible.

Con esta máquina nuestro héroe se convertirá en *Superanimal*, adquiriendo nuevos y más bestiales movimientos con los que impartir orden y paz.

Ubi Soft ha creado un personaje que emana simpatía y un parecido gráfico muy similar al del desmembrado Rayman. ¿Acaso serán familiares en sus ratos libres?

La rebelión de los vegetales

Ubi Soft se saca de la manga un sensacional plataformas donde el humor es la nota dominante que, gracias a esas disparatadas situaciones, nos permitirá soltar alguna que otra carcajada.

Ed es un extraterestre al que su torpeza le juega constantes malas pasadas. En una de ellas fue capaz de convertir un mundo tranquilo y apacible en un planeta caótico y desastroso donde los vegetales pueden hablar –con muy malos modos– y las ovejas volar.

En este juego el humor es uno de los pilares fundamentales ya que los diálogos basan su encanto en los enfrentamientos y situaciones entre los descerebrados protagonistas de este divertido *berenjenal*.

Un ejemplo: ¿sabéis lo que se siente al escuchar a una mazorca de maíz decir que "has cometido un gran error al arreglar la máquina de palomitas"?...

Pero, sin duda, una de las transformaciones más increíbles que hemos visto nunca es la de Ed, que con la ayuda de una máquina expendedora de tabletas de chocolate Crunch, se convertirá en Super Ed o, lo que es lo mismo, en un descomunal bigardo que puede romper cráneos a kilómetros de distancia sin despeinarse.

Los escenarios han sido creados a imagen y semejanza de nuestro *super Edroe*, lo que quiere decir que son coloridos –y sin la famosa niebla *camufla-polígonos*–, simpáti-



En esta fase nos tendremos que ir desplazando en esta plataforma, que sólo se mueve si acertamos con un guisante en el centro del agujero que véis.

Lo que veis al fondo es la puerta con la que Ed se moverá por los distintos mundos del cartucho.

Nuestro flaco y esmirriado amigo se ha convertido en un hombre grande y descomunal al que no hay quien le pida la hora.

Como podéis ver los escenarios son muy coloridos y están hechos a imagen y semejanza de nuestro personaje.

Este será el vikingo al que debemos quitar la lata y, de paso, darle un poquito de crema de afeitar.

El agente XYZ nos guiará en el momento en el que comencemos a vagar por ahí. Nunca le veremos la cara.

Estos dos vegetales salvajes tienen un extraño parecido con los dos redactores que escriben en estas insignes páginas de Juegos & Cía.

cos y muy muy enrevesados, complejos y llenos de plataformas que nos harán la vida imposible saltando de flor en flor. También, como mandan la sagradas escrituras, las pantallas están repletitas de enemigos a los que, con la ayuda de una cerbatana de guisantes, tendremos que alejar de nuestra insigne presencia cuanto antes.

Todos los mundos parten del sitio donde se encuentra el profesor (se hace llamar Doc y nos ayudará en nuestra cruzada contra los vegetales con sus geniales inventos) y según el objeto que nos pida tendremos que ir a uno u otro sin poder avanzar hasta no completar los objetivos.

Ed, al principio, sólo podrá saltar y descolgarse aunque esto no es problema si tenemos en cuenta que según avancemos en la historia iremos aprendiendo nuevas técnicas como bucear, volar o disfrazarse.

Además de tener que ir dando brincos por ahí aniquilando a los enemigos, nuestro extraterrestre tendrá que resolver pequeños retos que pondrán a prueba su cuadriculado cerebro y que nos arracarán una sonrisita de vez en cuando.

Ubi Soft se ha tirado al monte y ha fabricado un clónico que recuerda a Rayman en su aspecto general pero que cuenta con suficientes detalles originales como para olvidar este hecho y considerarlo accidental. De todos modos, caminar sobre el filo de la navaja con dos personajes desprovistos de brazos, piernas y cuellos es algo que nos hace pensar en un movimiento premeditado de la compañía por presentar dos cosas parecidamente distintas.

A pesar de los pesares, «Tonic Trouble» es un buen plataformas que sabe divertir, entretener y tenernos con el mando en ristre durante horas y horas, pero aunque gustéis de los puzzles difíciles, os dejará insatisfechos. Desde luego, si os atraen los cartuchos sencillos, de saltar y saltar, con enemigos molestos y poco más, este título lo disfrutaréis como *verdaderos niños*.

De lo que sí estamos seguros es de que difícilmente «Tonic Trouble» podrá aburrir a nadie, ya que entre las risas que nos hace soltar y las horas necesarias para completarlo, pasarlo bien es tarea sencilla y, sobre todo, saludable.

Este nuevo descabezado de los videojuegos tiene las maneras justas para divertirnos y los gráficos apropiados para seducirnos.

Gustavo

Tonic Trouble

Puntuación: **7.6** Notable

PSX | PC | N64 | GBC | DC

Compañía: Ubi Soft
Precio: 9.995 Ptas.
Género: Plataformas **Traducción:** Sí

Objetivo: deshacer tu metedura de pata recuperando la lata que está poniendo todo patas arriba.

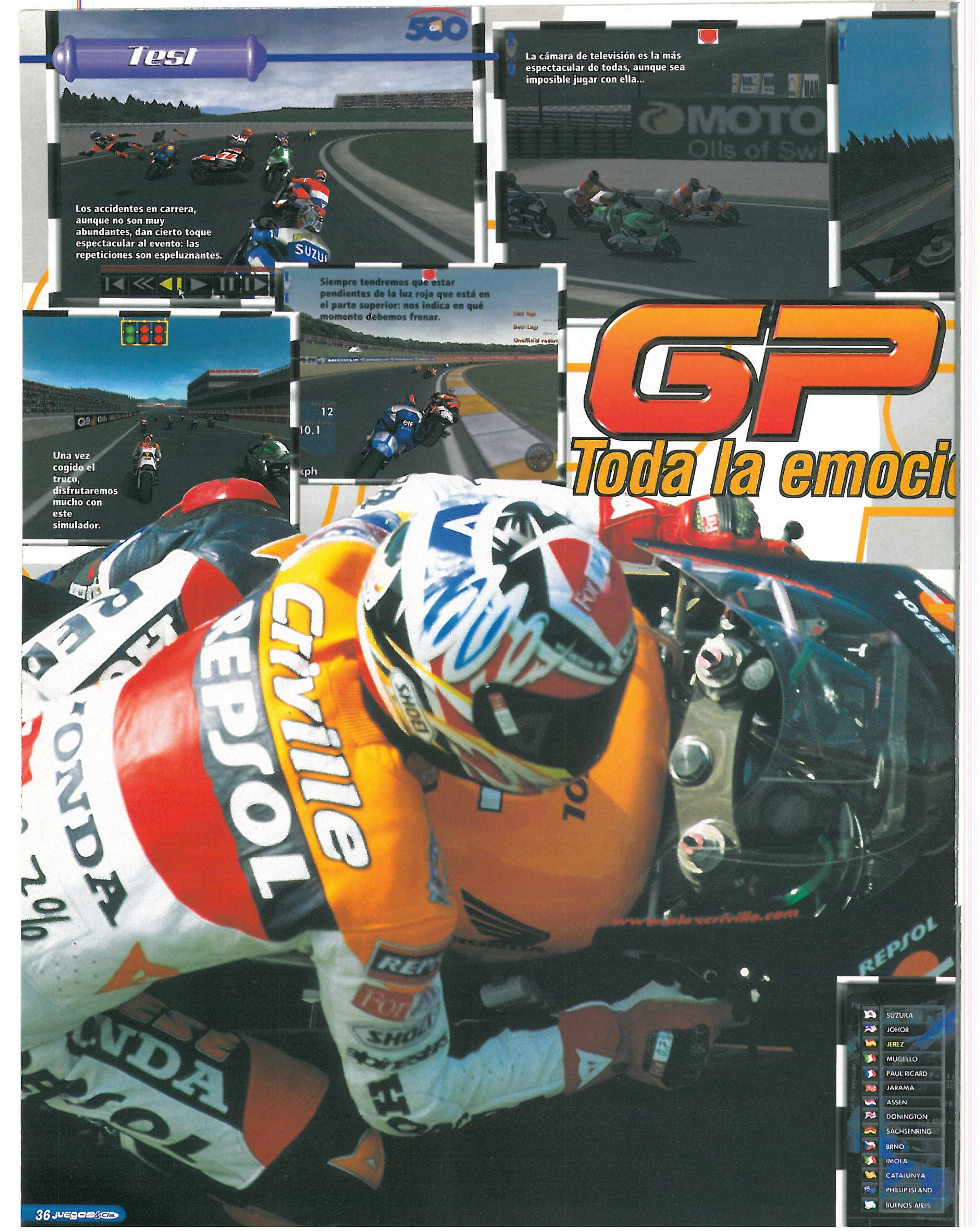
Modo de juego: saltar, lanzar guisantes y destruir mazorcas de maíz.

Nº de jugadores:	1
Mundos:	9
IA de los enemigos:	Baja
Armas:	Inofensivas
Violencia:	Ninguna

Compatible con Controller pak

+ Que siempre nos arranque una sonrisa (de cuajo).
− Es demasiado sencillo.

DIF | SON | GRA | JUG



GP

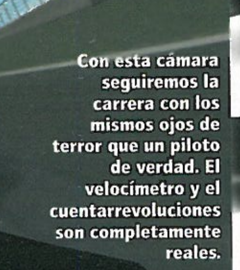
Toda la emoci

Los accidentes en carrera, aunque no son muy abundantes, dan cierto toque espectacular al evento: las repeticiones son espeluznantes.

La cámara de televisión es la más espectacular de todas, aunque sea imposible jugar con ella...

Siempre tendremos que estar pendientes de la luz roja que está en el parte superior: nos indica en qué momento debemos frenar.

Una vez cogido el truco, disfrutaremos mucho con este simulador.



Con esta cámara seguiremos la carrera con los mismos ojos de terror que un piloto de verdad. El velocímetro y el cuentarrevoluciones son completamente reales.

Adelantar no es tarea fácil: nos costará muchas horas de entrenamiento y un conocimiento exhaustivo de cada palmo del circuito.

500

...ón de un gran premio

Micropose es la única compañía de software que ha tenido el valor suficiente para programar el simulador de motos más real y perfecto de la historia. ¿El problema?, aprender a manejar este GP500 es tan difícil como emular al mismísimo Alex Crivillé.

Aprovechando el tirón que últimamente están teniendo las carreras de 500 cc., Micropose ha tenido a bien realizar un SIMULADOR –con mayúsculas– que utilizará la imagen de nuestro mejor piloto, y futuro campeón del mundo, Alex Crivillé –Dios nos escuche–.

Este genial simulador es el primero que nos exige tener un control absoluto sobre la máquina para tomar, con fundamento, las curvas de un modo ordenado. Este hecho, que parece sencillo a la vista de los cientos de juegos que han aparecido a lo largo de los años, se convierte en un verdadero *handicap* a la hora de ponernos a jugar en serio con este «GP 500». Porque en la primera carrera que nos echamos –al margen de ver con impotencia como nos salíamos en las curvas mientras el resto de pilotos nos superaban con una superioridad insultante–, pudimos comprobar que todos los parámetros que se tienen en cuenta a la hora de subirse a una moto de estas características han sido reproducidos palmo a palmo, milímetro a milímetro, sin dejarse nada en el tintero.

Aquí ya no vale usar el *sacrosanto* freno cuando el morrazo es algo más que inminente. Es más, su uso puede llevarnos al suelo antes de lo previsto.

En «GP 500» el jugador debe apurar la frenada, reducir la marcha, ceñirse al interior todo lo que pueda y recitar el Padre Nuestro tantas veces como le de tiempo antes de caerse sobre el duro asfalto.

El juego cuenta con la licencia oficial del campeonato del mundo de motociclismo, lo que como sabréis quiere decir que cuenta con los 14 circuitos oficiales de la temporada 1998 y con los nombres reales de los pilotos y sus respectivas escuderías.

Aunque la dificultad sea mucha, hay que agradecer a Micropose que se haya atrevido a realizar un simulador de este tipo donde llegar y jugar no significa empezar a ganar. El resultado obtenido es tan espectacular, impresionante, excitante, monumental y atrayente que el ambiente general de las carreras se ha conseguido sobradamente. Es más, difícil vemos que otro título pueda reproducir con la categoría de este «GP 500» las increíbles sensaciones que genera en cada partida.

Y gran parte de la culpa lo tiene el apartado gráfico: desde las cámaras disponibles hasta los puntos de vista del piloto dentro de la moto son de una calidad y suavidad espeluznantes.

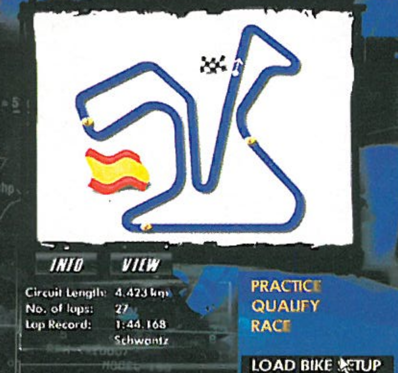
Nada más ver este juego nos abordó una pregunta ¿será este el principio de una gran saga al estilo «Formula One» de Psygnosis? Con los años conoceremos la respuesta, aunque a nosotros no nos importaría en absoluto que se soltaran el pelo las compañías cuando lo que tienen entre manos merece tanto la pena. Como diría el poeta *im-prezionante*.

Gustavo



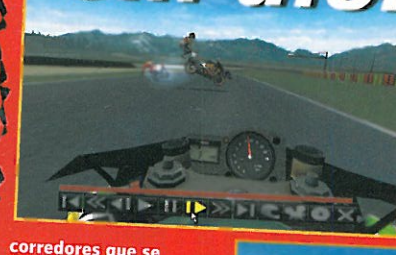
Contaremos con todas las motocicletas y pilotos que disputan el campeonato del mundo.

En el modo *volador* tendremos que imitar a un pelícano de las Azores... pero sin alas.



¿Os habéis fijado en las banderas de los circuitos del Jarama y Cataluña?

¡Mira mamá! sin dientes

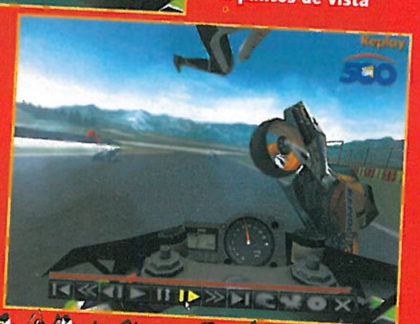


Después de jugar durante varias horas con este sensacional simulador, a uno de nuestros redactores (el boss) se le cruzaron los cables y empezó a colisionar contra todos los corredores que se cruzaban en su camino. No contento con lesionar a Max Biaggi, se *mofaba de lo lindo* viendo las repeticiones desde infinidad de cámaras y ángulos. Aún así, no le pareció suficiente. Con la vista interior desde la moto, se propuso reproducir el pánico que debió sentir Alex Barros al ver lo que estaba ocurriendo delante de su moto.

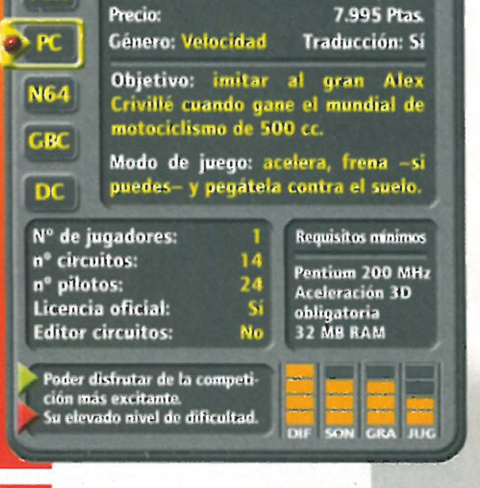


Os preguntaréis que por qué os contamos todo esto: muy sencillo.

Si queréis pasar un buen rato después de la carrera, podréis ver las repeticiones desde seis puntos de vista distintos y seguir pormenorizadamente las evoluciones del piloto que queramos. En algunos momentos creeréis estar delante de vuestro televisor asistiendo realmente las carreras de 500 cc. Y lo que véis en este aparatoso accidente es lo menos espectacular que podéis vivir...







Puntuación **8.0** Notable alto

GP 500

PSX · **PC** · N64 · GBC · DC

Compañía:	Microprose
Precio:	7.995 Ptas.
Género: Velocidad	Traducción: Sí

Objetivo: imitar al gran Alex Crivillé cuando gane el mundial de motociclismo de 500 cc.

Modo de juego: acelera, frena –si puedes– y pegátela contra el suelo.

Nº de jugadores:	1
nº circuitos:	14
nº pilotos:	24
Licencia oficial:	Sí
Editor circuitos:	No

Requisitos mínimos
Pentium 200 MHz
Aceleración 3D obligatoria
32 MB RAM

Poder disfrutar de la competición más excitante.
Su elevado nivel de dificultad.

DIF · SON · GRA · JUG

ANTZ
El Orgullo del Homiguero

Después del éxito de esta simpática hormiga en la gran pantalla, Infogrames presenta un juego de plataformas en el que tendremos que convertirnos en un soldado de primera para conquistar el amor de la princesa. Con este argumento comienzan las andaduras de Z –su nombre– en un juego de plataformas que hará las delicias de los amantes al género aunque desgraciadamente, empiezan a repetirse en la consola portátil de Nintendo este tipo de cartuchos: saltos, bichos, algunas armas e ítems que recargan energías varias.

De todos modos, este parecido con otros títulos de mayor éxito no es un punto negativo, al revés, ya que garantiza unos niveles de entretenimiento y diversión que son de agradecer cuando vamos en el coche a la sierra o camino de Belén...

Los gráficos son discretos, sin mucha floritura y dejan entrever el aire de la película... con bastante dificultad, eso sí. De todos modos, a medida que vayamos avanzando descubriremos nuevos entornos y enemigos que pondrán mucho más difíciles las cosas a la joven hormiguita.

En lo referente a la jugabilidad, se deja llevar bastante bien y cumple a la perfección con su papel de distraernos durante un espacio limitado de tiempo: no es difícil, pero tampoco muy sencillo... el término medio es su hábitat natural. Resumiendo, Infogrames se aprovecha de un personaje con carácter para realizar el típico videojuego bonito de llevar y que divierte tanto como queramos dejarnos.

Gustavo

En todo momento nuestra hormiga seguirá el guión de la película.

¿En qué plataformas no se salta? En este se hace y mucho.

Aunque parezca un amigo, el bicho que tenemos delante quiere aplastarnos.

Nuestra amigas las hormigas nos tendrán que ayudar en más de una ocasión: lo importante es el bien común.

Los escenarios de este juego no varían el esquema tradicional de un plataformas.

Como ocurre con otros juegos de este tipo, cada cierto número de anillos conseguiremos una vida extra.

Puntuación: ANTZ — 6.4 Bien

GBC Sistema

Compañía:	Infogrames
Precio:	5.990 Ptas
Género:	Plataformas
Traducción:	Sí

- Es un buen plataformas.
- No aporta nada nuevo al género.

DIF · SON · GRA · JUG

Versalles
Complot en la Corte del Rey Sol

La corte del rey Luis XIV ha sido amenazada por un maníaco pirómano: ¿nuestra misión?, descubir quién y por qué quiere realizar tan malévolo acto vandálico.

Para llevar a buen puerto nuestra misión, tendremos que investigar, dialogar y utilizar objetos para desenmascarar al traidor.

Pero seguramente lo que más atrae de este juego no es (valga la redundancia) el juego, si no lo bien reproducido que está el monumental palacio de Versalles: el salón de los espejos, por ejemplo, es magistral.

Además de todo esto, tendremos a nuestra disposición una completa base de datos para poder disfrutar de todas las obras de arte contenidas en el palacio por aquella época. «Versalles», como juego, no es ninguna maravilla: está anticuado (Quicktime VR a *go-go*), no es muy interactivo y su desarrollo es demasiado lineal. Pero el esfuerzo de reconstrucción histórica merece la pena si queremos aprender algo.

Si lo que buscas es un buena aventura gráfica, «Versalles» te dejará bastante *frío*...

Gustavo

Todos los objetos que aparecen en el juego estuvieron realmente allí.

El despertar del Rey era todo un acontecimiento en la corte: había mucha gente que pagaba por verlo.

Los diálogos serán fundamentales para descubrir al malhechor.

Si ponemos el cursor sobre alguno de los cuadros y pulsamos el botón sobre él, obtendremos información.

Puntuación: Versalles — 5.4 Suficiente

PSX Sistema

Compañía:	Cryo
Precio:	7.490 Ptas.
Género:	Av. Gráfica
Traducción:	Sí

- La reconstrucción del palacio.
- Como juego es muy básico.

DIF · SON · GRA · JUG



Los choques serán algo cotidiano y normal en «Carmageddon». No intentes acordarte de los familiares de alguno o te llevarás otro golpe.

Elimina a todos tus competidores chocando violentamente contra ellos. Si pretendes ganar terminando el circuito lo llevas claro.

Los circuitos de «Carmageddon» tienen miles de obstáculos que nos harán la vida imposible más de una vez... no importa si atropellamos a los zombies.

Todo vale para ganar. Destruye a tu enemigo antes de que él te destruya a ti. Pero si lo haces, hazlo sin perder carrocería.

Gráficamente, «Carmageddon» en PlayStation es muy parecido a la primera parte de PC... y eso es bueno.

CARMAGEDDON

Las ancianitas ya NO valen cien puntos

La llegada a PlayStation de un título como «Carmageddon» es todo un acontecimiento. Ya nadie podrá decir que un solo humano ha perdido la vida en este juego porque ahora los peatones son zombies.

Sabíamos de buena tinta que la conversión del *salvaje* «Carmageddon» a las consolas iba a traer consigo muchos cambios y la resurrección de una vieja institución: la censura. Tristemente, los peatones humanos que pululaban por las calles de «Carmageddon» han sido suplantados por unos zombies algo más estúpidos y verdes que sangran como cualquier hijo de vecino. Estos cambios, al fin y al cabo, no tienen consecuencias directas para la jugabilidad –algo es algo–, pero siempre son molestos cuando se trata de variaciones *políticamente correctas*.

Una vez que aceptamos este hecho con naturalidad, no podemos negar que SCI ha realizado un buen trabajo para PlayStation. Técnicamente «Carmageddon» se perfila como un producto bastante trabajado pero que no aprovecha en demasía los ya desfasados 32 bits de la consola de Sony. Coches bien diseñados que no pueden negar su origen poligonal es el primer aviso de lo que se avecina. Éste problema también se produce en los largos y bien estudiados escenarios que, por esa apariencia cuadriculada, parecen descuidados y feos. Sólo el acertado uso de las texturas camufla este defecto. Eso sí, donde no se le puede poner ningún *pero* es en el apartado del entretenimiento: «Carmageddon» es igual que su homónimo de PC, ya que ofrece diversión rápida y sin complicaciones... y con los tiempos que corren es de agradecer –hartos de títulos que se hacen cada vez más complicados–.

Ponerte a jugar a un producto como «Carmageddon», donde no necesitas saber cómo cambiar de marcha o a qué velocidad debes tomar una curva, nos permite conducir como NUNCA se debe hacer en la realidad: es decir, realizando trompos, adelantando por la acera con un montón de *zombies peatonales* y chocando contra el resto de competidores para ganar la carrera y mandarlos al lugar de donde nunca debieron salir... voluntariamente.

Esto, unido a la posibilidad de *hacer el cabra* sin que nadie nos moleste, hace de él un juego ideal para pasar el rato y quitarnos de encima la presión acumulada.

Si te gustó la versión PC de «Carmageddon» –o si nunca la has olido–, la conversión a PlayStation no defraudará a nadie.

Nosotros lo hemos pasado *pipa* conduciendo como locos... aunque hemos notado algunos cambios en el control por culpa de las palancas analógicas del Dual Shock. «Carmageddon» para PlayStation no se convertirá en un súper éxito pero servirá para disfrutar de un juego de coches bastante diferente a todo lo visto dentro de una consola repleta de programas similares.

Nacho



Zombies o vacas, realmente da igual si lo que queremos es ganar tiempo.

Los golpes múltiples son espectaculares y muy provechosos para conseguir más tiempo. Un consejo: la pared hace más daño.

Por el sensacionalismo de muchos medios, «Carmageddon» en PlayStation no tendrá peatones humanos, sino pobres y desamparados zombies...

El juego está traducido al castellano. No es muy necesario, pero siempre es de agradecer detalles de este calibre. ¡A ver si cunde el ejemplo!

Si no tienes dinero, no podrás recuperarte de los golpes y perderás.

Versiones

Las consolas que actualmente tiene Nintendo en el mercado recibirán también su dosis de «Carmageddon». La pequeña GameBoy Color contará con una conversión que sorprende por la riqueza de sus gráficos y por el tamaño de los *sprites*. Sin embargo, la que más nos ha asustado es la de Nintendo 64: gráficos muy borrosos que no mantienen el estilo conseguido en PlayStation y PC. Para redondear la faena, SCI también ha cambiado a los peatones humanos por seres verduzcos de pocas luces. Ahora nuestras conciencias descansan tranquilas.

Carmageddon

Puntuación: **7.0** Notable

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía: SCI
Precio: 7.995 Ptas.
Género: Velocidad — Traducción: Sí

Objetivo: sobrevive a los golpes de tus contrarios antes de que el tiempo se acabe.

Modo de juego: choca contra todo y evita que te golpeen.

Nº de jugadores:	2
Circuitos:	6
IA de los enemigos:	Alta
Armas de fuego:	Sí
Violencia:	Mucha

Compatible con: Dual Shock, Memory Card

- La diversión que ofrece es constante y bestial.
- Acabado técnico algo pobre.

DIF · SON · GRA · JUG

En la mayoría de las misiones nuestro espía favorito tendrá que disfrazarse para saltarse las complejas medidas de seguridad.

Infogrames nos ofrece un juego de espionaje que a muchos atrapará por su argumento y ambientación... mientras que a otros aburrirá por su sencillez y facilidad para superar los obstáculos.

MISSION: IMPOSSIBLE

Espía como puedas

La situación es crítica, estás atrapado en un complot en el que te señalan como espía de una organización terrorista. Tu misión es evidente: limpiar tu nombre y descubrir quién es el traidor que te ha metido en este lío. Con un argumento de estas características (el mismo de la película, por cierto), está claro que debemos meternos en la piel de Ethan, el mejor agente disponible, todo un personaje que pertenece a un equipo de espionaje especializado en *misiones imposibles*.

Para lograr nuestro objetivo, básicamente hay que hablar mucho –más de lo que algunos desearían–, robar y, sobre todo, disfrazarse para conseguir atrapar al espía que nos metió en este embrollo. Tarea bastante fácil que nos puede llevar, más o menos, cinco o seis días.

Siguiendo el guión de la película tendremos que conseguir los objetivos que se nos vayan encomendando para concluir nuestra aventura victoriosos. Por ejemplo, en la primera misión, tendremos que disfrazarnos como un soldado enemigo para infiltrarnos en la base sin ser descubiertos.

En el aspecto gráfico «Mission Impossible» no es nada espectacular aunque sigue a la perfección el ambiente que recrea la película... pero, desgraciadamente, todo se estropea cuando alguno de los personajes abre la boca para decir, por lo general, alguna incongruencia con un tono realmente falso. Joyas como "te voy a cortar como a un pino" en tono amenazador y –ya dentro de una base enemiga llena de soldados armados hasta los dientes– un curioso diálogo entre Ethan y un centinela que nos pregunta "¿qué haces aquí?", y nosotros le contestamos "soy Fred y estoy buscando a mi perro", dan una ligera idea de la categoría del texto escrito para la ocasión que, seguramente, dejará a más de uno congelado.

Escuchar muchos de los diálogos será fundamental para terminar con éxito la misión... además están en castellano.

Como ocurre en toda buena película que se precie, no puede faltar la típica *bronca* del jefe.

Al margen de estos homenajes al cine mudo, es de agradecer que el juego haya sido traducido y doblado a nuestra lengua... «Mission Impossible» llega tarde –tres largos años después del estreno de la película y uno más que la versión de Nintendo 64– pero mejorado gracias a la capacidad del CD; tiene más diálogos, mejores músicas y más *intros*. Eso sí, tanto en desarrollo como en jugabilidad, esta versión PSX es idéntica a su predecesora. Tenemos ante nosotros un juego simplemente divertido.

Gustavo



¡Vaya, vaya con Ethan! le hemos pillado jugando en red con Quake III. Con ese *pedazo* ordenador seguro que no se le cuelga.

Como podréis apreciar, la ambientación del juego es bastante buena, y recrea toda la atmósfera de la película.

Los chicos de Infogrames han sabido recrear perfectamente la escena en la que Ethan baja al ordenador central de la C.I.A, que será uno de los momentos de mayor tensión en el juego.

Aquí tenemos a Ethan jugando sucio y sobornando a un guardia de seguridad. Nos preguntamos qué habrá en el sobre.

No creáis que Ethan está bailando un mambo... es que el suelo está electrificado.

Después de robar la lista de agentes de la C.I.A, tendremos que escapar sin ser descubiertos. ¡Maldita sea... otra vez nos han cazado! por hablar.

Una de las mejores fases del juego será esta que véis en la pantalla: tendremos que defender a Ethan del ataque de los agentes camuflados en la estación de tren.

Tras una juerga en el bar de enfrente, Ethan sentirá lo que es una buena resaca.

Muchos interruptores tendremos que encontrar si queremos pasar rápidamente de pantalla.

En una de las fases tendremos que escapar del interrogatorio... tarea que como casi todas nos resultará demasiado fácil.

Mission Imposible

Puntuación: **6.4** Bien

PSX | PC | N64 | GBC | DC

Compañía: Infogrames
Precio: 7.990 Ptas.
Género: Aventura — Traducción: Sí

Objetivo: recuperar tu reputación como espía y descubrir al impostor que nos ha metido en este embrollo.

Modo de juego: espía, habla, roba y disfrázate para cumplir tu misión.

Nº de jugadores:	1
Niveles:	22
IA de los enemigos:	Baja
Armas de fuego:	Sí
Violencia:	Nula

Compatible con: Memory Card, Dual Shock

La ambientación del juego.

Demasiado sencillo.

DIF SON GRA JUG

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

Explicar que esta imagen pertenece al propio juego es difícil de entender cuando estamos acostumbrados a otros sistemas...

Ahora los escenarios cuentan con varios trazados completamente distintos.

A medida que avanzamos en la carrera, nuestro coche va cogiendo peso añadido en forma de barro.

«Sega Rally 2» asoma su alargada sombra en exclusiva para Dreamcast y PC. ¡Que los usuarios de PlayStation y Nintendo 64 sigan soñando...!

De siempre, Sega ha puesto un especial interés en diferenciarse de sus competidores con juegos que tenían la mala costumbre de revolucionar cualquier género que abordaran. A «Sega Rally» hay que apuntarle un trocito de gloria porque es –a excepción del obtuso «Hard Driving» de Atari– el primero en hacer que el uso de las marchas fuera, incluso, algo divertido. Hasta entonces, los juegos de coches se cebaban en los típicos acelerones y posteriores frenazos. Aquí, en el aprendiz de Carlos Sáinz, bajar y subir las marchas es algo fundamental.

«Sega Rally 2» se presenta como la conversión perfecta de la recreativa que todos soñamos alguna vez. PC y Dreamcast, Dreamcast y PC, se reparten las virtudes de un juego que ha sido concebido para sorprender a sus más inmediatos perseguidores. Es bueno, rápido, completo, manejable, divertidísimo y, ante todo, un homenaje a la tradición familiar de Sega de ofrecer maravillosas experiencias de juego a sus incondicionales de toda la vida.

«Sega Rally 2», desde que empieza, nos regala las imágenes que queremos ver. Los clásicos circuitos de la saga se han expandido en formas, polígonos, colores y miles de objetos que la consola –o el ordenador– mueven a su antojo. El desierto, la montaña, la isla, muddy o la riviera se han aliado para que ningún jugador salga ileso de recorrerlos del derecho y del revés con esa impaciencia típica de los que saborean un programa como si fuera la última vez.

Técnicamente el juego mantiene la fórmula del original. 60 fps. en la versión PC y 30 en Dreamcast tienen la culpa de que cada una de las artimañas necesarias para acabarse el modo Championship en la recreativa hayan sido replicadas sin problemas en el ámbito doméstico. Simplemente con esto nos bastaría, pero Sega

DREAMCAST

Dreamcast disfrutará –por méritos propios– de la primera versión del juego aunque sólo sea por su condición de apuesta de futuro de la casa frente al voraz ataque



que Sony y Nintendo están preparando para los próximos meses/años.

«Sega Rally 2» puede presumir de ser exacto en todo a la recreativa y ofre-

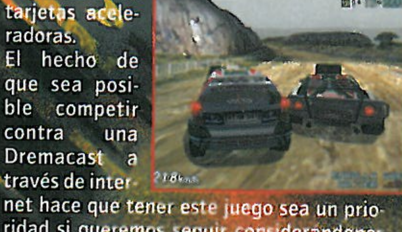


cer un espectáculo impresionante –si utilizamos el volante con acelerador y todo–. Salvo algunos momentos en los que la imagen se atasca, la valoración final es completamente alucinante frente a otros muchos programas del mismo género aparecidos últimamente para otros sistemas. Lo mejor, es que mantiene ese aroma arcade de la casa...

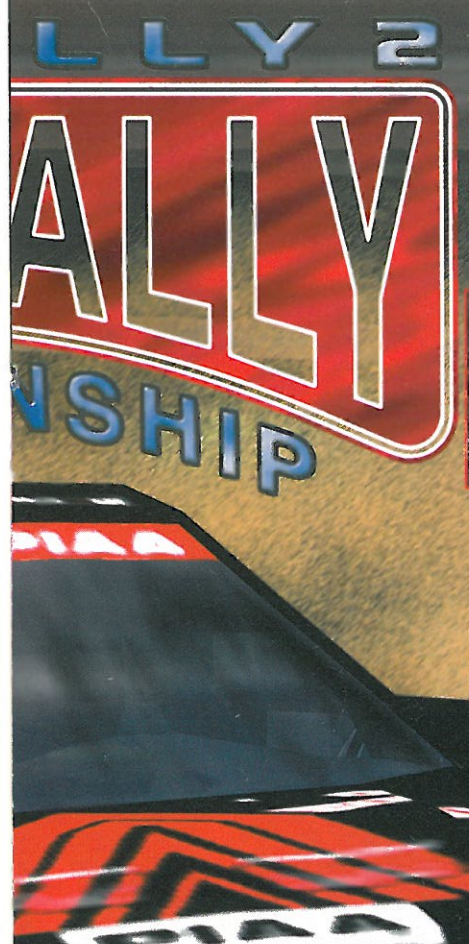
PC

Conflictiva por la frontal competencia que supone para la versión Dreamcast –habría que recordarle a alguien que un PC cuesta unas 150.000 ptas. y una DC 39.900–, el PC acoge una conversión igualita pero que mejora sensiblemente el apartado gráfico gracias al potencial –cambiante– de las *todopoderosas* tarjetas aceleradoras.





El hecho de que sea posible competir contra una Dremacast a través de internet hace que tener este juego sea un prioridad si queremos seguir considerándonos unos verdaderos aficionados a los videojuegos. Lo dicho, nada tiene que ver el tocino con la velocidad, y mucho menos este «Sega Rally 2» para PC.



DOS JUGADORES

El juego a pantalla partida es especialmente emocionante. Poder ver a nuestro contrincante a lado, venciéndonos impunemente y cerrándonos todas las salidas es una forma, en miniatura, de sentir lo mismo que si jugáramos a través de internet.

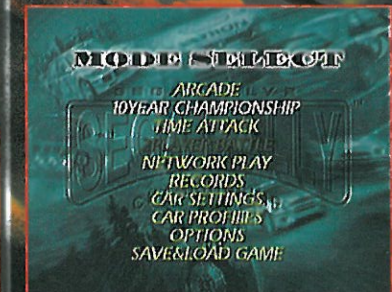


En las dos versiones que hemos podido probar no hemos notado ralentizaciones extrañas... tal vez porque el número de objetos que representa en pantalla son reducidos para evitar precisamente ese efecto desastroso.



MODOS DE JUEGO

La versión doméstica de «Sega Rally 2» incluye muchas más opciones que su original callejero. El motivo fundamental es que en el ámbito de la consola –o el PC– la vida del juego debe ser mayor. El campeonato de los 10 años –resaltado en la pantalla– multiplica las horas de *pique* con la máquina. Cada vez que consigamos ganar uno de esos *minimundiales*, añadiremos un nuevo coche de la Kit Car Rally a nuestro catálogo...



REPETICIÓN



Al finalizar cada prueba podemos acudir a una espectacular opción que nos repite por completo la carrera, para poder detectar los fallos de conducción cometidos y que han evitado que terminemos en el primer lugar. La suavidad de los movimientos y el acertado punto de vista que adopta la cámara en todo momento, convierten a estas repeticiones en verdaderos espectáculos que muy pocos ojos han podido contemplar lejos de un salón recreativo.



La suavidad de los movimientos es total –y eso que los objetos tienen un tamaño respetable–.



Los reflejos de los cristales o las carrocerías redondean una obra que debe estar presente en cualquier colección que se precie.

El circuito Muddy es todavía más complejo que el desierto. Los derrapes son fundamentales para ganar.

no se ha detenido allí. La posibilidad de jugar a pantalla partida o pilotar en la original competición de los 10 Años (10 Years Championship) aumentan las horas de ofuscación frente a la pantalla hasta límites que muy pocos habíamos visto en juegos de este tipo.

Además, como redoble final, Sega se las ha ingeniado para que ambas versiones, la de PC y Dreamcast, puedan jugarse vía internet de manera mixta o por separado, a través –suponemos– del Dreamarena que pondrá en marcha Sega junto con el lanzamiento de la consola. Lo que nos faltaba a los pobres jugadores.

La lealtad tiene estas cosas: los mejores productos se reservan para los que saben esperar y defender con uñas y dientes su territorio por encima de opciones oportunistas. A Sega no le hace falta que le regalen los oídos y a estas alturas tiene el problema de que muy pocas son las cosas que le van a reconocer. Llegó la primera a casi todos los sitios y ahora le acusan de ser un rezagado que copia a sus competidores. ¡Que se lo digan a «Virtua Racing», «Virtua Fighter», «Virtua Cop», «Out Run» o «After Burner»!, veréis qué risa les entra...

Pero este mundillo tiene estas cosas y hasta que no cambie sólo quiero que me dejen en paz con mi «Sega Rally 2», mi PC, mi Dreamcast y mi isla desierta...

José Luis



Puntuación

Sega Rally 2

9.0 Sobresaliente

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía: Sega
Precio: 8.990 Ptas. (DC) / 2.990 Ptas. (PC)
Género: Velocidad **Traducción:** Sí

Objetivo: acaba primero el modo Chapionship o la competición de los 10 años. ¡Ah! y disfruta.

Modo de juego: acelera, sube y baja las marchas como un profesional.

Nº de jugadores:	2
Juego en red:	Sí
Nº Circuitos:	17
Nº Coches:	19
Editor de circuitos:	No

Compatible con: Visual Memory, Race Controller

Es la recreativa y punto.

¿Jugaremos en internet de verdad?





Ganar no es fácil. Solamente debemos concentrarnos y recordar jugar sucio –no vaya a ser que nos ganen en el último segundo–.

Más de una vez tiraremos el mando por la ventana gracias al control del que hace gala «Trick Style»... complicado y confuso.

¡Que no os sorprenda esta imagen!, el circuito no está del revés pero nuestro corredor puede hacer virguerías de este tipo.

Trick Style

VELOCIDAD LIMITADA

«Trick Style» ha levantado mucha expectación. Con un reseñable apartado gráfico, Acclaim intentará convencernos de su nueva apuesta por SEGA...

Desde hace muchos meses llevamos escuchando todo tipo de frases grandilocuentes sobre lo que iba a ser uno de los juegos más espectaculares y divertidos para PC y Dreamcast. Con la versión final todavía en nuestras manos ya podemos avanzar que, tras la tempestad ha llegado la calma: ¡señores, no hay que asustarse porque «Trick Style» ya está aquí y no es para tanto!

Podríamos empezar diciendo que este título de Acclaim no es un mal juego, sino más bien el típico producto de planteamientos puramente gráficos –*a priori* impresionante– que se ve limitado por una jugabilidad bastante árida que le hace parecer soso por momentos. Donde sí impresiona, efectivamente, es en la imagen, en el uso de las 3D y la suavidad de todos los movimientos. Los escenarios, a su manera, cuentan con muchísimos elementos en pantalla que demuestran el *todopoderoso* genio de esta Dreamcast.

Otro punto que nos ha dejado bastante fríos ha sido el de la sensación de velocidad. «Trick Style» no consigue imprimir ese estremecedor vértigo que tanto nos gusta por culpa, en parte, de la dificultad que entraña mantenerse sobre la tabla y esquivar los repentinos obstáculos. A este juego de Acclaim le pasa como al legendario «Wipeout»: en las curvas se atranca y el pulso de la carrera, la emoción de continuar, se diluye de *sopetón*.

«Trick Style» es, básicamente, una invitación personalizada para protagonizar la memorable secuencia de Regreso al Futuro II a bordo de unos curiosos aeropatines. Gran idea que muy pocos han conseguido llevar a buen puerto.

Aquí no existe botón de freno, la única forma de hacerlo es girando al máximo con el mando... o empotrándonos directamente contra la pared.

Tal vez, nos esperábamos algo más: una sensación de velocidad más acusada, un mayor ingrediente competitivo frente al resto de participantes y ver reflejadas en pantalla las posibilidades que nos brindan las nuevas técnicas de aceleración 3D –128 bits en el caso de Dreamcast– para obtener algo diferente a lo que nos hemos encontrado. Lamentablemente Acclaim ha tirado por la *calle de enmedio* y ha optado por una diversión elemental que, desgraciadamente, no nos ha convencido.

Pero no todo es tan mediocre en «Trick Style»: la variedad de efectos especiales y movimientos que tenemos para ganar la carrera son un buen argumento...

Relativa decepción con un título que se las prometía felices. Su desigual apartado gráfico, junto a los altibajos que tiene en la jugabilidad, hacen de él un producto destinado a personas que no les importe encontrar *lo de siempre*.

Nacho

Tejados, calles, vías de metro... cualquier lugar es bueno para practicar este deporte.

Saltos, piruetas, giros y acrobacias son la base para conseguir puntos y velocidad en las carreras de «Trick Style».



En Trick Style podremos variar nuestra postura en la tabla para ganar velocidad o incomodar a nuestros adversarios.

La niebla londinense será un gran hándicap a la hora de volar en nuestros aeropatines. Mira al frente y no tengas miedo.

La catedral de San Pablo, en Londres, es uno de los muchos monumentos que aparecen a lo largo del juego.

Una buena salida es la base del éxito. Si conseguimos distanciarnos lo suficiente de nuestros oponentes... ¡venceremos!

Los efectos de luces en «Trick Style» son increíbles... lástima que no podamos decir lo mismo de la diversión.

Inglaterra, USA y Japón serán los tres países que visitaremos en el juego. Aquí vemos el conocido Picadilly Circus de la capital inglesa.

VERSIÓN PC Y N64

La versión de Dreamcast y la de PC no difieren demasiado. Solamente hemos encontrado diferencias palpables en la resolución que maneja el juego, siendo superior –por razones obvias– en PC. También hemos notado una leve mejoría en los personajes que montan las tablas, ya que no parecen tan cuadriculados. Por lo demás, «Trick Style» para PC sigue manteniendo la misma jugabilidad y diversión que lo visto en la consola pero sensiblemente mejorado en el aspecto gráfico. La versión de Nintendo 64 es, por el momento, toda una incógnita.

EL VELÓDROMO

Nada más comenzar entraremos en el Velódromo. En esta pista llena de espectadores daremos nuestros primeros pasitos de la mano de una especie de maestro que nos enseñará algunos trucos. Una vez aprendido todo esto, conseguiremos nuevos movimientos –si cumplimos una serie de retos que nos impondrá el *sensei* en cuestión–. Después, el velódromo servirá para entrar en los circuitos, consultar movimientos y competir contra otros adversarios en half pipes, bowls y piscinas al más puro estilo *skate-board*.

Trick Style

Puntuación **6.2** Bien

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía: Acclaim
Precio: 8.990 Ptas. DC/ 6.990 Ptas. PC
Género: Velocidad — Traducción: Sí

Objetivo: surcar a toda velocidad circuitos futuristas con una tabla de *skate-board* voladora.

Modo de juego: controla a tu personaje haciendo acrobacias.

Nº de jugadores:	4
Nº de circuitos:	19
Nº de personajes:	10
Editor de circuitos:	No
Armas:	Ninguna

Compatible con: Visual Memory

Los escenarios.
Es bastante aburrido.

DIF · SON · GRA · JUG



El arco y las flechas son un invento reciente que se ha unido a «Prince of Persia 3D» de un modo magistral. Ni se nota...

El uso del arco y las flechas no se limita al lógico de combatir enemigos. Será muy útil para bajar puentes levadizos. De todos modos, la llegada de las tres dimensiones le han sentado al principito pero que muy bien.

Las mil y un

Desde tiempos inmemoriales las princesas han sido el objetivo prioritario de malvados aspirantes a tronos de ensueño donde el oro y las riquezas podían hacer perder la razón de cualquier hombre.

La llegada a nuestros ordenadores del Príncipe de Persia es una maravillosa noticia. Después de *pasarlas canutas* rescatando a su querida princesita una y otra vez en los diferentes formatos que le han visto crecer, su conversión al cristianismo de las 3D parece ser un argumento suficiente para que le dediquemos la atención que merece. Amiga, Atari ST, PC –los antediluvianos–, Mega Drive, Mega CD, Turbografx, Super Nintendo y Game Boy han tenido entre sus brazos a uno de estos privilegiados hijos de Broderbound (hoy Red Orb).

El argumento se repite: un encendido malvado tiene retenida a la princesa y su prometido –nuestro héroe– debe poner remedio a tan malas intenciones.

Si recordáis las viejas glorias de este «Prince of Persia», básicamente consistía en mantenernos con vida dentro de las putrefactas mazmorras de un lujoso palacio. A diferencia de otros títulos que muchos creerán pioneros –«Tomb Raider» es, en esencia, un clónico mejorado–, aquí lo fundamental es andar con cuidado, paso a paso, abriendo puertas, saltando y agarrándonos a los riscos en busca de salidas a las distintas fases. Después, las luchas contra los enemigos eran capítulos casi independientes que empezaban y acababan antes de volver a la aventura. Bien, si esas eran las premisas sobre las que «Prince of Persia» funcionaba, no es

Antes de meter la mano donde no nos llaman es mejor preguntar a los guardianes.

Novedades en 3D

Hablar de «Prince of Persia» es hacerlo de uno de los juegos de plataformas más complicados que han existido nunca. El punto fundamental en el que se apoyaba era el control del personaje: caminar, saltar, descolgarse, andar de puntillas, encontrar pasajes ocultos, evitar trampas de pinchos o paredes móviles. Cada una de esas acciones había que ejecutarlas con tranquilidad, poco a poco, teniendo mucho cuidado de no pisar una losa móvil que conducía a un final inesperado.

Ese ingrediente es completamente fundamental para entender, una vez que véis las pantallas, las diferencias radicales que existen frente a otros desarrollos del mismo estilo: «Tomb Raider», por ejemplo. Mientras Lara corre desenfrenada y dispara a la vez, aquí es imposible porque los obstáculos están medidos para que el jugador mire antes de actuar y, aún así, nunca tenga todas consigo. Desde aquella primera idea hasta hoy no han variado mucho las cosas. Red Orb ha respetado esa fundamental diferencia y hoy, en 1999, la vuelve a esgrimir como si se tratara de una denominación de origen que otros equipos de programación han replicado con parecidos éxitos. Y sino, acordaros de un tal «Flashback» de Mega Drive.



La aparición de las tres dimensiones han multiplicado el espectáculo gráfico. Apartado, por cierto, poco importante cuando la jugabilidad está por lo aires.

Los escenarios son vastos entornos realizados con una perfección increíble que permiten vistas tan lejanas como la que tenéis bajo estas líneas.

¡Por fin, después de tantos años, nuestro Príncipe de Persia favorito tiene rostro!

Los combates siguen siendo puntos y aparte dentro del desarrollo general. La aventura se detiene.

A este secuaz del mal hay que robarle el arco y las flechas si queremos continuar con nuestra aventura.

Aunque «Prince of Persia» es famoso por sus saltos y trampas escondidas, este salto a la piscina es de auténtico vértigo.

En las mazmorras, los presos nos darán información clave para avanzar.

Oculto en la pared, el Príncipe evita así que los arqueros le puedan poner un puente innecesario en el mentón superior.

menos cierto avanzar que su clónico 3D mantiene a *pies juntillas* esas ideas. A pesar de que los viejos sprites han dejado paso a los polígonos, las tarjetas 3D y las texturas, el programa de Red Orb es un canto al respeto de la buenas ideas y a la sana costumbre de entretener sobre todas las cosas. Por encima, incluso, del espectáculo gráfico... «Prince of Persia 3D» –como ya habéis leído– es exacto, clavado, idéntico en desarrollo y manera de juego a sus predecesores. Nada se ha dejado a la improvisación, ni siquiera los nuevos apartados de música, intros y efectos de sonido que aparecen por vez primera con un esplendor imponente. Los escenarios son entornos complejos, que se pueden contemplar desde la lejanía y que están estudiados al milímetro para que al menor descuido terminemos en el fondo de un foso lleno de pinchos. Y es que el control del protagonista es elemental, con botones específicos para andar más o menos deprisa.

Los combates siguen siendo uno de sus puntos más inteligentes. Sin dejar de lado cierto punto arcade, no bastará con soltar espadazos *sin ton ni son*. Tanto el ataque como la defensa son fundamentales, igual que el acertado uso que hagamos del arco y las flechas –novedad que ha sido integrada de forma y manera bestial–.

El reencuentro con el clásico ha sido especialmente emotivo gracias, en gran parte, el escrupuloso respeto de Red Orb por mantener la esencia que tanto éxito le reportó... pero sin olvidarse de que los años no pasan en balde y tanto las técnicas gráficas como los gustos varían al son de la heroína mejor curvada.

No han caído en el oportunismo, ni en la tentación del trabajo rápido basado en una idea infalible, sino que se han *currado* un juego divertido, tranquilo, lleno de entornos 3D, con argumento y que puede suponer, de nuevo, una bocanada de aire fresco para un patio cada vez más falto de juegos divertidos.

José Luis

Puntuación

Prince of Persia 3D — **8.4** Notable alto

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía: Red Orb
Precio: 7.995 Ptas. (PSX- Marzo 2000)
Género: Plataformas Traducción: Sí

Objetivo: rescatar a la princesa de las garras malignas y, de paso, acabar con sus oscuros planes.

Modo de juego: ten mucho cuidado de dónde pisas y saltas.

Nº de jugadores:	1
Nº Niveles:	7
Niveles dificultad:	3
Armas:	Espada y arco
Violencia:	Ninguna

Requisitos mínimos
Pentium MMX 233
Aceleración 3D obligatoria
64 MB RAM

Sigue siendo el mismo de siempre pero en 3D. Divertidísimo.
Un mayor número de fases.

DIF SON GRA JUG



La calidad de los coches supera todo lo visto hasta la fecha.

Como ocurre en cualquier simulador de carreras, el circuito de Mónaco es uno de los más difíciles, complicados y espectaculares.

Fijaros en el alerón del coche: tiene la inscripción Mika... de Hakkinen. Detalles como este gustarán a los verdaderos aficionados.

FORMULA ONE 99

a la cuarta va la vencida

Formula One 99 rompe con la imagen de su antecesor y nos sorprende dejando a un lado el ingrediente simulación para apostar decididamente por un manejo mucho más arcade. Algunos se alegrarán... mientras que otros creerán que Psygnosis ha perdido la cabeza.

Puntual a su cita, como cada año por estas fechas, la compañía inglesa Psygnosis ha puesto en nuestras manos otro juego de Formula Uno con la coletilla 99... También, como cada año, se convertirá en todo un número uno en ventas y la gran masa de aficionados a este deporte encontrará reflejadas todas sus ilusiones. Por cuarto año consecutivo.

De todos modos, por muy increíble que parezca, los responsables de este invento no se han limitado a mejorar la versión anterior, sino que han creado un juego que tiene muchas más novedades de las que podíamos imaginarnos en un principio.

Una de las primeras impresiones que nos han quedado es su inclinación arcade que ha sustituido al componente simulación casi por completo. Este aspecto dota al juego de una mayor espectacularidad y diversión –receta que puso en marcha el padre de la saga allá por el 96– que repercute en la facilidad para hacernos con los mandos de nuestro bólido.

Parece que Psygnosis ha tomado nota y ha hecho caso a los que le pedían volver a los orígenes, a la fórmula que tantos éxitos (y dividendos) le proporcionó. Ahora, ganar una carrera está al alcance de la habilidad más torpe.

La bellas imágenes de la *intro* nos ofrecen el lado más divertido de un Campeonato del Mundo: los tirabuzones laterales que valen 100 puntos.

Como en la realidad, si atajamos en las curvas por el césped seremos apercibidos con un aviso... como en los toros.

El juego permite calibrar todo tipo de parámetros: podemos convertirlo en un simple arcade o en una compleja simulación.



La pelea por un puesto en lo más alto se puede convertir en una auténtica guerra.

La calidad de los escenarios es sorprendente y están llenos de objetos que se mueven con mucha suavidad.

Esta es, sin duda, la vista más real que podemos utilizar en el juego...

"No es que sea malo por ir el último... es que el coche que cogí corre poco.", la típica excusa de los perdedores.

Foto: Rafael Lohkamp

Con esta frenada, la escudería de nuestro monoplaza ha perdido más de veinte mil duros en neumáticos.

Como en todas las versiones anteriores, contaremos con una vista trasera muy útil para ver lo que se *nos viene encima*.

Eso sí, como en la mayoría de los demás simuladores de fórmula uno, tendremos que estudiarnos detenidamente los circuitos para saber por dónde vamos y cómo hay que tomar algunas curvas –las rectas nunca han sido un problema–. De ese estudio previo dependen todas nuestras opciones de acabar entre los diez primeros.

Cuando vimos por vez primera este juego nos sorprendió la fidelidad de toda la puesta en escena. A diferencia del «World Grand Prix 2» de Nintendo 64 (cuyo aspecto visual no era tan perfecto) el juego de Psygnosis tiene texturas, escenarios, circuitos y bólidos que parecen mucho más reales que los de su competidor, y eso que la consola de Nintendo tiene 32 Bits más de potencia.

Además, la imagen es más nítida y no recurre a la famosa niebla para ocultar sus limitaciones a la hora de *pintar* el escenario. Lo único que os podemos decir es que la calidad gráfica y suavidad de movimientos de este simulador no la habíamos visto en ningun otro juego de PlayStation –ni siquiera dentro de la propia saga–. Y eso que técnicamente, después de ver los maravillosos entornos 3D de Dreamcast, nuestra pequeña consola gris parece haberse quedado algo atrás.

Otra de las cosas que se han mejorado en este juego es la sensación de velocidad: casi llegaremos a sentir el aire pasar por nuestra cabeza en la recta de tribuna cuando rebasemos la bandera a cuadros. Es posible ir tan rápido que más de una *chicane* aparecerá en pantalla de repente, sin darnos opción a frenar para evitar la catástrofe en ciernes.

Para tranquilidad de los más expertos, «Formula One 99» nos permite ajustar cada elemento de la carrera para hacerla más o menos real. Si queremos activar todo, estaremos ante un juego que emula la realidad con una perfección casi milimétrica. Eso sí, no esperéis sentir lo mismo que Pedro Martínez de la Rosa cuando llega el último y se *queda tan ancho*...

Sólo nos queda recurrir a las típicas frases que van a dejar el juego en su sitio: este nuevo programa hará las delicias de todos los amantes a las carreras ya que los menús pueden ser calibrados para obtener un desarrollo más o menos complejo.

En definitiva, lo que este nuevo programa de Psysnosis ofrece es el resultado de cuatro años de conflictivas experiencias con sus *fans* que han cristalizado en el mejor desarrollo que existe para consola doméstica alguna. Y eso que en *el corral* hay cada vez más Gallos que pelean por la *poleposition*...

Gustavo

Formula One 99

Puntuación **7.4** Notable

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía: Psygnosis
Precio: 8.490 Ptas.
Género: Velocidad — Traducción: Sí

Objetivo: golpéate una y otra vez contra el asfalto hasta que aprendas a conducir con talento.

Modo de juego: correr, correr y correr hasta alcanzar los 300 Km/h.

Nº de jugadores:	2
Escuderías:	22
Circuitos:	16
Simulación:	Verdadera
Control:	Arcade

Compatible con: Dual Shock, Memory Card

▶ Que esta vez hayan hecho el control un poco más arcade.
▶ Memorizar los circuitos.

DIF · SON · GRA · JUG



En algunas misiones a los programadores se le ha ido –literalmente– la mano: destruir este OVNI será uno de los objetivos más divertidos.

«Metal Gear Solid Special Missions» es muy variado. En muchas misiones tendremos que destruir todo lo que nos aparezca en pantalla.

La consigna en todos los «Metal Gear» es evitar enfrentamientos y pasar desapercibido.

La perspectiva subjetiva se sigue manteniendo: ahora verás todo mucho más detallado.

En esta misión tendremos que salvar a Meryl del ataque de los Genozilla.

METAL GEAR SOLID SPECIAL MISSIONS

No siento las piernas

Después de la resaca provocada por el lanzamiento de «Metal Gear Solid» hace ya seis meses y tras comprobar con desesperación cómo nos terminábamos el juego en un día –poniendo un mínimo de empeño–, Hideo Kojima ha querido satisfacer nuestros deseos con un *pack* independiente de misiones. «Metal Gear Solid Special Missions» es un producto que será muy bien recibido por todos los *fans* de Solid Snake... aunque antes de dejarnos llevar por la felicidad que eso supone, hay que tener en cuenta que en este CD no encontraremos argumento alguno.

Si pasamos esto por alto –seguro que no nos importará– nos enfrentaremos a un producto calcado en gráficos a lo visto en «Metal Gear Solid» salvo que se han incluido más de 300 misiones VR.

Éstas se encuentran repartidas en diferentes modos que nos permitirán luchar con nuestras manos –y contra el tiempo–, descubrir al autor de un asesinato, eliminar un OVNI o jugar a los bolos con los soldados genoma. Todas ellas son muy variadas y originales y mantienen el nivel de diversión por las nubes.

No creemos que este juego sea un producto que se haya realizado para ganar dinero gracias al tirón de «Metal Gear Solid», más bien es un regalo, ya que por bastante menos de lo habitual podremos llevarnos un producto muy bueno que aumenta considerablemente la longevidad de una fiebre que nunca tuvo que hacerse tan corta. Aún así, debemos seguir dando las gracias a PlayStation y a Hideo Kojima por alumbrar tan clarividente videojuego.

El único *pero* está en lo corto que se nos hacen las misiones del Ninja Grey Fox.

Nacho

Podemos usar el PSG 1 para eliminar a nuestros enemigos. Un tiro y... ¡hasta luego Lucas!

Lo que lleva el soldado en la espalda no es un walkie talkie, sino un regalo en forma de carga explosiva C4.

GREY FOX

Si conseguimos completar el 70% del juego tendremos la posibilidad de elegir el modo Ninja. Aquí, es posible disfrutar de las excelencias de Grey Fox –o Gargante Profunda–. Su forma de jugar es bastante diferente a la de Solid Snake, sobre todo porque es más rápido, tiene el camuflaje óptico y, además, con solo un toque de botón, la katana podrá partir en cachitos a más de tres enemigos a la vez. Las misiones que realizaremos con él son sólo tres. Pueden parecer muchas, pero después de probarlo se nos antojan escasas y muy sencillas. Y es que es toda una delicia poder campar alegremente limpiando todo de enemigos y escondiéndonos como lo hacía Snake. Esperamos que en la próxima versión de «Metal Gear» –posiblemente llamada Solidus– volvamos a contar con la presencia de un personaje parecido... o si nos escucha Konami, que por favor haga un juego solamente para este personaje. Hasta entonces, tendremos que disfrutar de sus fantásticos modos de lucha y soñar con que algún día Grey Fox vuelva a aparecer en la continuación del grandioso e inolvidable «Metal Gear Solid».

Todos los movimientos y golpes de Grey Fox pueden ser utilizados en este juego.

Si os pareció fuerte el rompecuellos de Snake, tenéis que ver al Ninja en acción. Se han pasado.

Metal Gear Solid Special Missions

Puntuación: **6.8** Bien alto

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía: Konami
Precio: 3.990 ptas
Género: Acción 3D — Traducción: Sí

Objetivo: completar todas las misiones y descubrir las opciones econdidas usando a Solid Snake.

Modo de juego: escóndete y utiliza las armas para eliminar enemigos.

Nº de jugadores:	1
Nº de misiones:	+ de 300
Armas de fuego:	Sí
Violencia:	Media-Alta
Argumento:	No

Compatible con: Memory Card, Dual Shock

Poder disfrutar de Solid Snake y del Ninja Grey Fox.

Escenarios poco variados.

DIF SON GRA JUG

TEST DRIVE 5

¿Quién es de la

La velocidad es uno de los géneros que más seguidores tiene. Este mes vamos a someter a nuestra inquebrantable vara de medir dos de los supuestos mejores juegos que existen para PC. Así que deja tu mente en punto muerto, espera a que el semáforo se ponga en verde y... ¡que empiece la carrera!

TEST DRIVE 5

Decir que este juego es malo sería mentir. Lo cierto es que no supera en casi ningún aspecto a «The Need For Speed» por varias razones: tiene menos capacidad de diversión ya que la sensación de velocidad es menos acusada y el factor simulación y el control de los coches no es ni divertido, ni intuitivo y, mucho menos, real.

En cuanto encendamos el ordenador nos daremos cuenta de que este «Test Drive 5» es un programa que no pretende más que divertir (objetivo encomiable y que muy pocos son capaces de conseguir) a través de un modo de conducción elemental –muy básico–, en el que se echa de menos un poquito más de dificultad para hacer que la llamada curva de aprendizaje –el tiempo que tardamos en *cogerle el tranquillo* al invento– nos obligue a quedarnos frente al monitor una y otra vez.



De todos modos, simplemente con apretar el acelerador y frenar de vez en cuando, es suficiente para pasar unos momentos de felicidad jugable. Como diría el genio: «Test Drive 5» es más sencillo que el mecanismo de un chupete... aunque al menos divierte.





Circuitos

Están bastante logrados, la profundidad que los programadores les han dado es digna de admiración, no son nada repetitivos y el número es elevado.
La única *pega* es que algunos parecen muy cuadriculados y poco reales...

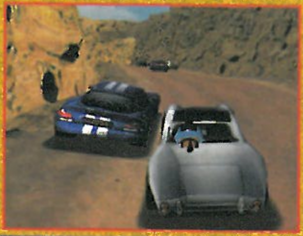
Opciones

El número de éstas es bastante elevado ya que después de seleccionar una nos encontraremos con otros submenús que nos abrirán nuevas posibilidades. El punto en este asalto se lo lleva «Test Drive 5»... ¡ya era hora de que el programa de Accolade se llevara algo!



Control

El control de estos bólidos es demasiado básico y se echa de menos algo más de habilidad y aprendizaje –aunque a muchos les gustará precisamente por esa facilidad casi preescolar–. En este apartado su rival se lleva *el gato al agua* porque lo hace más divertido.



Simulación

Es casi nula, puesto que la conducción que nos ofrece es más arcade que real –y muchos de los escenarios se alejan bastante de lo que es posible ver cuando circulamos a bordo de un coche de estos–.
«The Need for Speed» vuelve a pegarle otra pasada...



Destrozos

En «Test Drive 5» esta palabra no existe ya que los impactos no vienen seguidos de carrocerías dañadas o *hechas polvo*. Lo que sí os podemos decir es que todos los coches, una vez perdido el control y estrellado, bailarán como una peonza en época de exámenes.

Velocidad

Aquí sí que hay razones suficientes para aplaudir a la quinta parte del clásico: la sensación es realmente vertiginosa, con objetos de un tamaño descomunal que pasan silbando a la vera de nuestros tímpanos. El modo persecución es el que más facilita el mareo.

Dificultad

Es muy sencillo ganar y simplemente con un par de partidas nos alzaremos con la victoria. La inteligencia artificial de los otros pilotos está muy lograda porque nos cerrarán el paso y nos obligarán a esquivarlos. Entonces, llegará el maravilloso número musical de las peonzas.



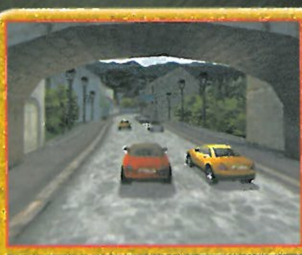
Vistas

No cuenta con muchas, sólo tres –una interior y dos exteriores–. Estas últimas son las que elige todo el mundo –por la sencillez de manejo– pero es la primera la que da una mayor sensación de realismo y simulación. ¡Lástima que el control del juego sea tan malo...!



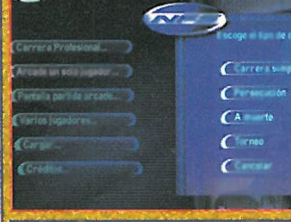
Need for Speed Road Challenge
el amo carretera?

Circuitos



Uno de los puntos fuertes de este juego: túneles, casas, montañas rocosas, castillos y muchos otros elementos diseñados con un gusto y unas texturas extraordinarias.
El conjunto general ayuda a creernos unos *locos peligrosos* del volante...

Opciones



En este tema su competidor se lleva la palma ya que cuenta con más y mejores opciones y multitud de menús –aunque algunos nos puedan parecer aburridos–. «The Need for Speed», por lo menos, no nos dejará tirados al jugar.

Control



Los coches se dejan controlar bastante bien –lo que no quiere decir que no vayamos a pasarnos de frenada y *comernos* el barro en las primeras partidas–, pero inmediatamente nos daremos cuenta de lo preciso, cómodo y real que ésta faceta llega a ser.

Simulación



El comportamiento de los coches se parece mucho al lógico donde los derrapes y frenadas nos permiten arañar unas centésimas al *crono* –aunque nunca hemos conducido un Ferrari–. Este juego es mucho más real ya que «Test Drive 5» gusta de ser más arcade.

Destrozos





Romper cristales, abollar los techos, doblar las llantas de las ruedas y muchísimos más desperfectos son posibles cuando enfilamos una recta y ¡oh sorpresa!, una curva nos lleva hasta la cuneta más próxima. Además, cuanto mayores son los daños, peor se conduce.

Velocidad

La sensación es tremenda: en cuanto pongamos las manos en el volante y pisemos el acelerador veremos pasar los árboles, vallas, piedras y vendedores ambulantes como duros meteoritos. Cuidado con los puentes, no confundirlos con el portal de Belén...

Dificultad



Como ocurre en todos los juegos de coches, la experiencia es la madre de la ciencia: tendremos que pasarnos horas y horas al volante –aunque ganar una carrera no es muy difícil– hasta desbancar al vigente campeón. Divertirnos luego es otro cantar...

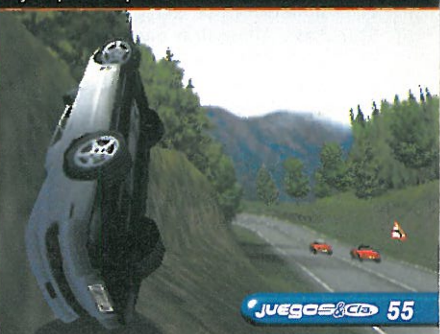
Vistas



Una de las vistas más realistas que podréis encontrar en el juego será la que os ofrecemos en la pantalla (derecha). De todos modos, «The Need for Speed» también cuenta con otras dos cámaras exteriores para hacernos un poquito más fácil la conducción.

NEED FOR SPEED ROAD CHALLENGE

Este juego nos mantendrá pegados a la silla durante horas y horas, por que además del toque real con el que Electronic Arts le ha dotado, su jugabilidad y calidad gráfica le colocan en lo más alto del podio virtual para PC.
Ganar en este juego no será tan fácil como con *el otro*, ya que antes de pegárnosla contra un muro es preciso saber cómo van los mandos de los coches. La forma de conducir es mucho más real y divertida, los efectos de inercia y agarre en las curvas están realizados con talento –si cogemos una curva deprisa tenemos todas las papeletas para empotrarnos contra la pared– aunque una vez que conozcamos el fundamento del control podremos *ir vacilando* de pilotar todo un Ferrari F-40.
Después de explicaros todo esto sólo os queda elegir a vosotros, según las necesidades que tengáis os vendrá mejor un juego u otro, pero sin embargo nosotros hemos visto más completo «The Need For Speed» porque, además de haceros disfrutar durante más tiempo, es superior a nivel gráfico –salta a la vista– y se deja controlar más y mejor que su oponente.

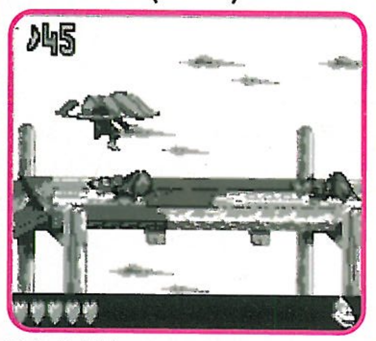


Juegos

Problemas muy *monos*

¡Hola! Soy Yahlid y tengo 12 años. Me gustaría pediros unos trucos para el juego «Donkey Kong Land III» de Game Boy, por que no he conseguido pasar del primer mundo. Muchas gracias y felicidades por la revista.

Yahlid Mozun (Madrid)



Hola Yahlid, esperamos que todos estos trucos que te vamos a dar te sirvan para poder disfrutar más de tu cartucho de Game Boy. Para conseguir vidas infinitas pulsa en la pantalla de título abajo, abajo, arriba, izquierda y derecha. Para comenzar un combate en el *card-matching game* –que normalmente se juega en el modo *Sheepy Shop*– *pulsa* en la pantalla de título arriba, arriba, abajo, izquierda y derecha. Si has introducido el código correctamente, oirás un sonido. Empieza el juego, entra y sal de la pantalla de selección . Ganes o pierdas, repite el código y volverás a jugar.

Rogue Squadron

Hola colegas de Juegos & Cía. Tengo un pequeño problemilla con el «Rogue Squadron» para PC.
Resulta que en la misión nº4 de este juego se me resiste por mucho que mate, mate y siga matando. ¿Podríais darme algún consejo para llevar a cabo una estrategia y ganar a esas malditas TIE Fighter que acaban siempre arrasando este nivel cada vez que juego?
Muchísimas gracias y enhorabuena por vuestra revista.

Jesús Juzgado (Móstoles)

Hola Jesús –muy ingenioso lo de tu carta recortada como si fuera un pergamino–, en el número uno de esta revista publicamos un especial trucos de Star Wars. Allí podrás encontrar todas *las trampas* necesarias para terminar con alegría tu epopeya galáctica.
De todas formas te daremos uno de los muchos que publicamos para que no te impacientes. Para conseguir vidas infinitas, introduce en la ventana CLAVE de la pantalla de configuración el password IAMDOLLY^--

¿Sin carné en «Gran Turismo»?

Hola, soy Marcos y tengo la consola PlayStation con el juego «Gran Turismo». Estoy intentando sacar los Carnets, pero solo he conseguido el "B". ¿Me podríais decir los Passwords del "A" y el "A Internacional".

Marcos Gil (Galicia)

¿Qué tal te va Marcos?, tan solo te podemos dar un truco para correr en todos los campeonatos sin necesidad de las dichosas licencias.
Pulsa en Home: R1, R2 –espera más o menos un segundo–, R1, X, círculo –espera más o menos un segundo y medio–, cuadrado, círculo, X,X,X,X,X –vuelve a esperar otro segundo y medio–, X –de nuevo espera otro segundo y medio–, círculo –esta vez aguanta solo un segundo–, R1, X, círculo, círculo –ahora espera un segundo y medio–, R1, X y círculo. Si logras hacerlo bien aparecerá un nuevo submenú con opciones.

Hollywood Monsters

Me llamo Manu, y escribo esta carta con la inteción de que me respondáis a mis dudas (si lo hacéis, os regalo un jamón ibérico pata negra de cinco bellotas) respecto al juego «Hollywood Monsters». Me he quedado *pillao*, aunque no os lo creáis, en la pantalla de la Fiesta. He hecho de todo y lo único que me falta es entrar en la habitación que tiene el pestillo echado por dentro. En las instrucciones pone que abra la puerta como un ladrón. Pero ¿cómo se hace? Por favor decidme cómo se pasa esto. ¡Ah! ¿podríais darme las contraseñas del "Maniac Mansion: el Día del Tentáculo"?, os lo agradecería mucho. Por cierto, poner más páginas en la revista, es que se me queda corta para todo un mes

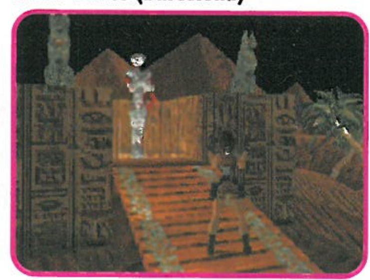
"El Viciado" Manuel Sánchez (Madrid)

Te tomamos la palabra con lo del jamón. Respecto a lo de abrir la puerta, el mismo programa te da la solución. Te dice que lo hagas *como un ladrón* y ¿cómo lo hacen los ladrones?... ¡exacto! robando. Debes encontar al personaje que la protege y hacerle beber más de la cuenta para poder quitarle la llave.
Respecto a los trucos del otro juego, sólo tenemos guías... si puedes escribirnos un correo electrónico te lo enviamos.

Estancada con Tomb Raider

¡Hola a todos los de Juegos & Cia!, llevo ya cuatro veces intentando escribir esta carta pero no me sale. Bueno, soy una *fans* de «Tomb Raider» pero es demasiado complicado... llevo mucho tiempo con este juego y sólo voy por la fase cinco.
¿Tenéis los trucos de este juego?, tengo la versión de SegaSaturn.
Un beso muy grande.

Roser Torres (Barcelona)



Después del beso que nos has mandado ¿cómo no vamos a contestar a tu carta? Para conseguir todas las armas y munición infinita ve a la pantalla del inventario y presiona: X, Y, X, Y, Z, Z, Z, Z, Y, Z, Y, X, X y X. Para pasar de Nivel tendrás que dirigirte al libro de cargar partidas, selecciona la página *Exit to title* y pulsa los botones Z, Y, Z, Y, X, X, X y Start. Si el truco te ha salido bien, Lara debería hacer un sonido. Después de escucharlo presiona A y ¡hala!, al siguiente nivel.

Mario en apuros

Me llamo Jordi y vivo en Berga (Barcelona). Tengo la Nintendo 64 pero el «Super Mario 64» me trae de cabeza: no consigo acabarme el cartucho. Por eso os pido algún *Supertruco* de los vuestros que me lo solucione. Gracias.

Jordi Carrillo (Barcelona)

Este truco que te vamos a dar es bastante complicado de ejecutar pero con un poquito de paciencia y aprendiéndote bien la rutina, podrás conseguir



muchísimas vidas extras. Vé fuera del castillo hacia el foso, trepa al tercer órbol y haz el pino. Después entra en el primer piso del castillo, sal otra vez y haz el pino en el mismo árbol. Cada vez que lo hagas te darán una vida extra.

Dichoso *elemento*

Hola que tal, me llamo César, me encanta vuestra revista –en especial el espacio del consultorio porque dáis los mejores trucos–. Bueno, quiero que me digáis alguno para «El Quinto Elemento» de PSX, ya que me cuesta mucho pasar del astropuerto. Adiós y espero que me ayudéis.

César García (Valladolid)

Deja de esperar porque te vamos a ayudar con unos códigos que no tienen desperdicio.

Teclea esto en el menú principal y luego elige Nuevo Juego:

RALPH: Selección de nivel
JEROME: Escudo
OLIVIER: Todas las armas
FANETTE: Todos los objetos
BENOIT: Todas las escenas de cine
JOEL: Todos los trucos activados

Más trucos

Hola amigos de Juegos & Cía. Os escribo porque, aparte de encantarme vuestra revista, quería que me enviárais unos trucos de «Syphon Filter», «V-Rally 2» y «Star Wars: Episodio I, La Amenaza Fantasma» de PlayStation. Muchas gracias y un saludo desde Santa Coloma.

Juan Miguel (Barcelona)



Para conseguir todas las armas en «Syphon Filter» *Pausa* el juego y selecciona el menú armas. Presiona y mantén izquierda+L1+R1+select+cuadrado+X –por este orden–. Pero recuerda que este truco sólo te dará las armas de la fase en la que te encuentres.
Del «V-Rally 2» te daremos un truco para acelerar rápidamente. Introduce LDN como nombre del conductor y tu coche acelerará de 0 a 100 en *menos que canta un gallo*. En cuanto a los trucos de «Star Wars Episodio I, La Amenaza Fantasma», el juego acaba de salir al mercado –cuando estés leyendo estas líneas llevará poquitos días a la venta– por lo que en próximas fechas tendrás unos cumplidos truquillos.







Sumario

Playstation

Wip3out 58
Tarzan 58
Um Jammer Lammy 59
Bugs Bunny: Lost in Time 59
Test Drive 5 60

Gameboy color

Spy vs. Spy 61
Chase H.Q. 61

Nintendo 64

Duke nukem Zero Hour 62
Mario Golf 62
Micromachines 64 63
Re-Volt 63

PC CD-ROM

Shogo 68
Unreal 68
Mig-29 y F-16 69
Dungeon Keeper 2 69

Especiales

Estrategia 64
PlayStation
Warcraft II 64
Command & Conquer: Retaliation 64
Command & Conquer: Red Alert 65
Nintendo 64
Command & Conquer 64 65
PC CD-ROM
Age of Empires 66
Age of Empire: Rise of Rome 66
Alpha Centaury 67
Command & Conquer: Retaliation 67
Command & Conquer: Red Alert 67
Silver 70



Especial Estrategia

Trucos para ganar la guerra

Pag. 58

Tarzán

Haz el mono con fundamento

Pag. 60

Test Drive 5

¡Aprieta el acelerador!

Pag. 69

Dungeon Keeper 2

¿Dónde están las llaves?



Participa y consigue tu gorra exclusiva de Juegos & Cía

Envíanos tus trucos y, si son publicados, recibirás esta fantástica gorra.

Bases en la página 90.



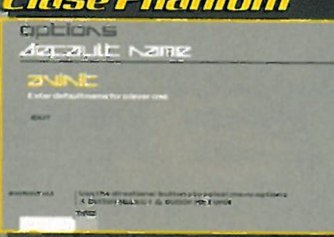
Pag. 62

Sergio García entrena con Mario

Wip3out



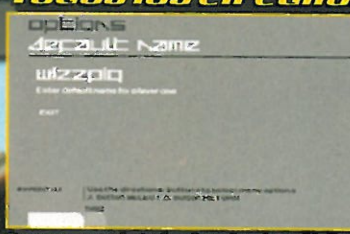
Clase Phantom

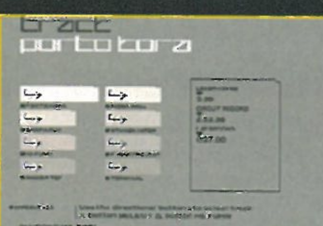




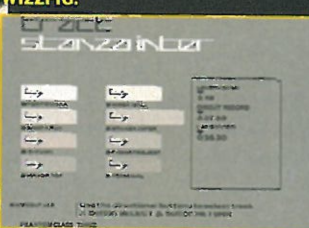
Para poder disfrutar de la clase Phantom introduce tu nombre como AVINIT.

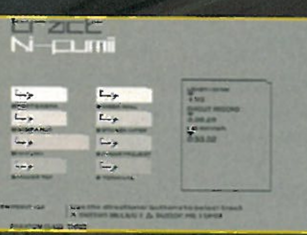
Todos los circuitos





Para conseguir todos los circuitos fácilmente sólo debes poner tu nombre como WIZZPIG.





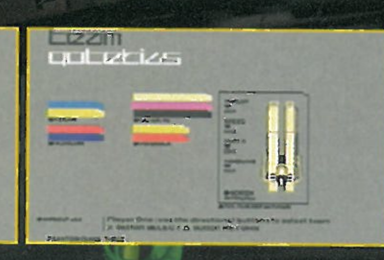
La aclamada tercera parte de la saga Wipeout nos descubre todos sus secretos, una vez comprobadas las maravillosas cualidades que tiene como arcade de velocidad futurista.

Vehículos extra









Introduce tu nombre como JAZZNAZ y podrás disponer de todas las naves del juego.

Tarzan

El personaje Disney para estas Navidades tiene su propio videojuego, con resultados muy dispares -podéis ver el Test que realizamos el mes pasado-. Sus trucos nos permitirán tener las cosas mucho más fáciles...



Vidas ilimitadas







Para conseguir vidas infinitas, sitúate en la pantalla de título y pulsa L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2 y R2.

Um Jammer Lammy

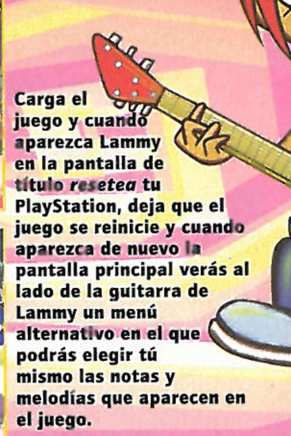
Nunca interpretar canciones fue tan divertido. Pulsa el botón adecuado en el momento justo y podrás competir con los Back Street Boys sin despeinarte. ¡El escenario es tuyo!

Letras y notas personalizadas









Carga el juego y cuando aparezca Lammy en la pantalla de título *resetea* tu PlayStation, deja que el juego se reinicie y cuando aparezca de nuevo la pantalla principal verás al lado de la guitarra de Lammy un menú alternativo en el que podrás elegir tú mismo las notas y melodías que aparecen en el juego.



Bugs Bunny Lost in Time

El personaje más famoso de la Warner Brothers, símbolo parecido al Mickey de Disney, ha tenido la mala suerte de perderse en el tiempo. Como siempre, sólo nosotros podemos ayudarle.

Elegir nivel



Para elegir el nivel en el que deseas comenzar la partida mantén presionados L2 + R1 y pulsa X, cuadrado, R2, L1, círculo, X, cuadrado, cuadrado y cuadrado en las pantallas de selección de tiempo o nivel.

La edad media

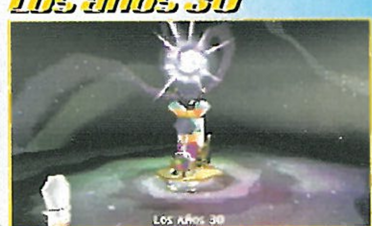




El siglo de los piratas



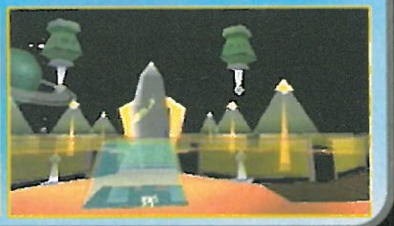
Los años 30





El futuro





Test Drive 5

Una de las sagas más antiguas que existen se aprovecha de los polígonos de PlayStation para robarnos unas cuantas horas de diversión por esas carreteras americanas del Señor.



Modo Super Arcade



En la pantalla de high score entra con el nombre de SPUNK

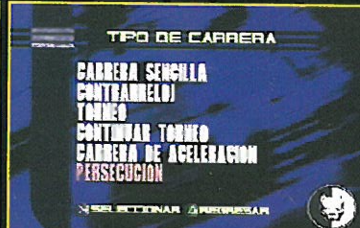
Quarter mile race

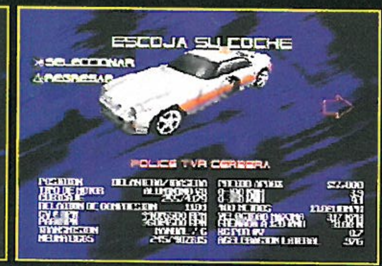


Introduce FIESTA como tu nombre y verás cómo las carreras se reducen a la cuarta parte.

Abrir todos los modos

















En la pantalla de high score entra con el nombre VRSIX, y salva en juego. Ahora podrás escoger el Cop Chase y otros modos de juego.

Bonus cars











Entra con el nombre NOLIFE en la pantalla de high score. El Pitbull Special, Chris's Beast y el All Mighty Maui podrán ser ahora elegidos.

Spy vs Spy

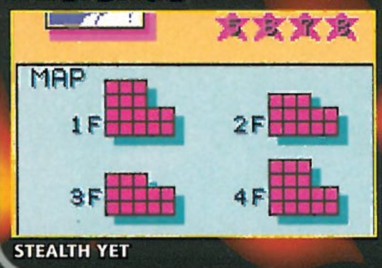


El clásico de toda la vida tiene una versión para Game Boy Color que no desmerece en absoluto a sus más de diez años de historia en esto de los videojuegos.

Elegir nivel

En la Pantalla de Password introduce el siguiente código: 15Y24. Tendrás acceso a todos los niveles de las diferentes misiones.

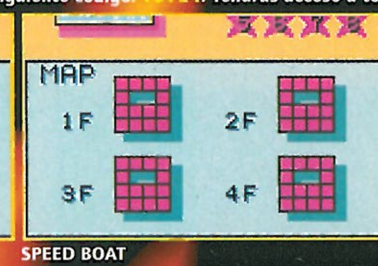
Misiones



STEALTH YET



ROCKET SHIP



SPEED BOAT



SPY CAR

Chase HQ

Game Boy Color parece abonarse a los viejos clásicos que reverdecen laureles con pequeños gráficos, escasos colores, pero ideas divertidísimas que nos pegan a la pantalla durante horas. Este éxito de Taito sabe mucho de conversiones, carreras, *polis* y ladrones...

Elegir nivel



Introduciendo las siguientes contraseñas podrás elegir entre los diferentes niveles existentes en el juego. Para ello entra en la pantalla de password y teclea las claves tal y como te indicamos en esta página...

Menú de nivel

Una vez introducido y aceptado el código aparecerá una pantalla en la que te indica el nivel al que has accedido. Mueve el cursor a derecha e izquierda...

Nivel 3

Para acceder al nivel 3 del juego introduce como password WVLF.

Nivel 4

Introduciendo JD1S como palabra clave entrarás en el 4º nivel del juego.

Nivel 5

Utilizando como password NC4Z, será mucho más fácil llegar hasta el nivel cinco.

Nivel 6

BHKT es el password que deberás de utilizar para acceder al nivel 6.

Nivel 7

Para acceder de una manera fácil y rápida al nivel 7, tan solo tendrás que introducir como password ZDKW.

Nivel 8

Utiliza 14FQ para entrar en el nivel 8 del juego.

Nivel 9



XVNP es la contraseña que utilizarás para comenzar el juego en el nivel 9.

Nivel 10

Si quieres acceder al nivel 10 del juego introduce como contraseña MMQG.

Duke Nukem Zero Hour

Uno de los héroes más despiadados de los juegos de ordenador se da un par de vueltas por nuestra Nintendo 64 para repartir buenas nuevas a diestro y siniestro.



Nivel Titanic





Para acceder al nivel Titanic "Goning Down" encuentra todas las piezas de la máquina del tiempo después de que consigas el "The Rack", una segunda salida aparecerá en la primera habitación.





Mario Golf



Toda la corte suprema de celebridades de la factoría Nintendo se han reunido con la intención de limar asperezas después de tantos saltos ,enemigos y plataformas. «Mario Golf» te ofrece un divertido juego en el que la habilidad es muy importante.

Elige un golfista zurdo



Sólo tienes que pulsar L mientras eliges tu personaje.

Nintendo Power Tournament







Introduce como contraseña KPXWN9N3 para participar en el tornero de Toad Highland. Al término de este torneo conseguirás una contraseña para acceder a otro nivel.

La pantalla de contraseñas





Selecciona la opción Clubhouse en la pantalla del menú principal y pulsa Z+R+A simultáneamente.

Empuja la bola





Repetidamente pulsa Z o A cuando la bola toque tierra y podrás corregir suavemente su posición.

Trajes alternativos





Mientras eliges a tu golfista en la pantalla de selección mantén pulsado C-izquierda, C-derecha, C-arriba, o C-abajo y podrás cambiar el traje del golfista entre varios modelos.

Búrlate de tu oponente



Cuando tu rival esté girando para impulsar la bola, pulsa C-izquierda, C-derecha, C-arriba, o C-abajo y harás comentarios jocosos que le desconcentrarán.

Altera la intro del juego



Elige a Donkey Kong como golfista, introduce ocho caracteres al azar en la pantalla de paswword, ignora el mensaje de código erróneo, regresa a la pantalla principal y espera a las secuencias de repetición. Verás a Donkey Kong en lugar de Yoshi.

Micro Machines 64

Los pequeños coches de Codemasters tienen la intención de seguir minando nuestra moral con carreras en lugares imposibles y enemigos completamente desalmados.

Adversarios más lentos



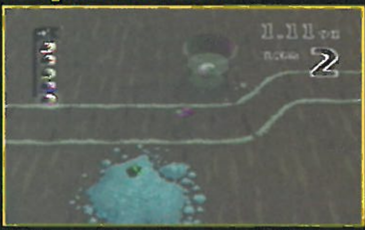
Ganar es mucho más fácil si tus adversarios son más lentos. Para conseguirlo pulsa C-derecha, C-arriba, C-izquierda, C-abajo, C-derecha, C-arriba, C-izquierda y C-abajo. Regresa al modo normal tecleándolo de nuevo.

Ganar instantáneamente



Pulsa Z y C-abajo durante el juego e inmediatamente te encontrarás en la meta. Pero ojo, este truco no funciona en el modo trial.

Súper salto



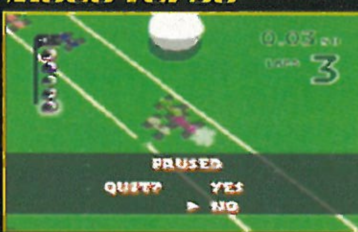
Utiliza este salto solo cuando estés llegando a la línea de meta. Para ejecutarlo pulsa durante el juego R. Si lo haces correctamente darás un salto espectacular.

Cambia los objetos



Si quieres cambiar los objetos de lugar, tan solo debes pulsar abajo, abajo, arriba, arriba, derecha, derecha, izquierda e izquierda en una pausa del juego. Para volver al modo normal vuélvelo a introducir.

Modo turbo



Cuando realices una pausa en el juego introduce el siguiente código: C-izquierda, C-abajo, C-derecha, C-izquierda, C-arriba, C-abajo, C-abajo, C-abajo y C-abajo. Tecleando de nuevo el código regresarás al modo normal.

Revolt

La réplica de Acclaim a los «Micromachines» de Codemasters es un juego muy real que posee unos escenarios espectaculares y multitud de coches de radio-control...



Coches y pistas extras







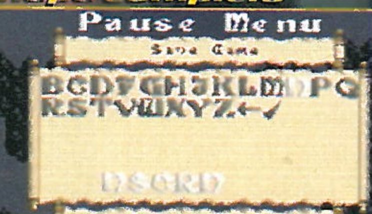
Tan solo tendrás que terminar el primero en cualquiera de las diferentes categorías del modo Championship (oro, plata, bronce o platino) en el modo RACE. Dependiendo de la categoría que elijas variará la velocidad de los coches y dificultad de los circuitos.



Warcraft 2

Para activar los siguientes códigos haz una pausa en el juego y entra en la pantalla de password y teclea los siguientes códigos:

Mapa completo





Con NSCRN podrás ver el mapa completo, sin molestas zonas oscuras.

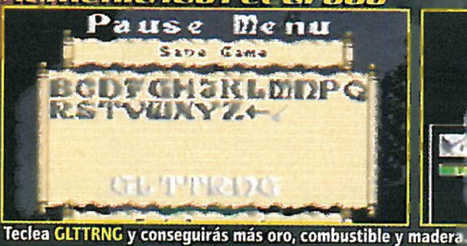
Aumentar combustible





Conseguirás un extra de 5.000 unidades de combustible introduciendo VLDZ.

Aumenta tus recursos





Teclea GLTTRNG y conseguirás más oro, combustible y madera.

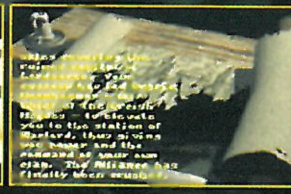
Final del juego











Completa todas las fases del juego sin despeinarte pulsando THRCNBNL

Command & Conquer: Retaliation

Para activar estos trucos pulsa triángulo para abrir el menú de equipos (señalado en la imagen inferior). Entonces pulsa círculo sobre cada uno de los iconos que a continuación te indicamos.

Victoria inmediata





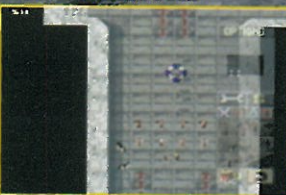
Gana tus batallas sin necesidad de combatir. Para ello, pulsa el botón círculo sobre círculo, círculo, triángulo, X, X y cuadrado.

Invencibilidad



Pulsa el botón círculo sobre el cuadrado, X, círculo, X, triángulo y triángulo.

Parabomb

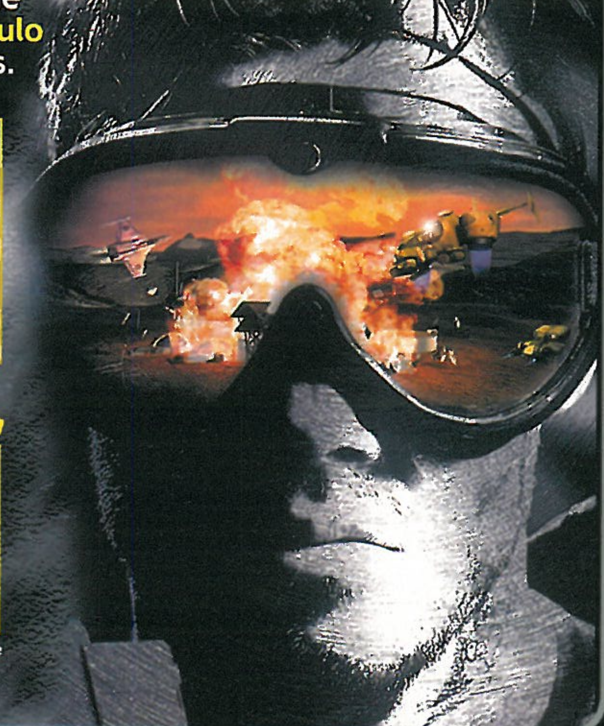


Para poder usar esta bomba pulsa el botón círculo sobre X, X, X, círculo, triángulo y cuadrado.

Derrota instantánea



Si quieres perder instantáneamente la batalla, pulsa círculo sobre círculo, X, círculo, cuadrado, cuadrado y X.





Command & Conquer: Red Alert

Para activar estos trucos debes pulsar triángulo para abrir el menú de equipos. Entonces pulsa círculo sobre cada uno de los iconos que a continuación te indicamos.

A-Bomb



Pulsa el botón círculo sobre círculo, X, círculo, triángulo, cuadrado y triángulo.

Bombardeo



Para obtener instantáneamente este demoledor ataque, pulsa el botón círculo sobre cuadrado, X, círculo, círculo, X y triángulo.

Ganar las batallas

Gana las batallas pulsando el botón círculo sobre X, cuadrado, cuadrado, círculo, triángulo y círculo.

Dinero en efectivo al instante



Para conseguir dinero contante y sonante sin el menor esfuerzo pulsa el botón círculo sobre cuadrado, cuadrado, círculo, X, triángulo y círculo.

Command & Conquer 64

La consola del fontanero Mario es la única que ha contado con una versión del súper éxito de Westwood completamente en 3D. A pesar de los años que han pasado desde su primera aparición en PC, sigue siendo igual de original y divertido. ¿Dices que aún no lo tienes?

Clónicos por muy poco dinero







Selecciona la unidad que quieres en el menú de construcciones y pulsa A. Cuando oigas "Construction Complete " o "Unit Ready", pulsa Z y A a la vez, entonces oirás "Building" y conseguirás una copia de la unidad que has construido con el mismo precio, pero de manera mucho más rápida y simple. Para que no tengas que apartar tu mirada ni un solo instante del campo de batalla.

Ajusta la pantalla de batalla





Durante el juego, mantén pulsado L y pulsa C-arriba o C-abajo para reducir o aumentar la pantalla.





Age of Empires

El súper éxito de Microsoft de las Navidades del 97 cuenta para esta temporada con una nueva entrega que avanza la acción hasta la Edad Media. ¡Igual de divertido que el original!

Cheat mode

Pulsa Enter y escribe cualquier código de los siguientes para activar los trucos.

Mapa completo

Para visualizar el mapa completo de la zona de acción utiliza reveal map como código.

Comida gratis



Para conseguir 1000 unidades de comida introduce como código pepperoni pizza.

Hazte rico

Consigue 1000 piezas de oro tan solo utilizando la palabra clave coinage.

Lanzador de cohetes





Si quieres conseguir un vehículo lanzador de cohetes *muy de la época* teclea bigdaddy.

Misiles nucleares



Consigue misiles nucleares trooper introduciendo como código e=mc2 trooper.

Más madera



Con woodstock como clave tendrás 1000 unidades de madera.

Elimina la niebla



Elimina la niebla de la zona de combate simplemente utilizando como palabra clave no fog.

A pedradas



Podrás conseguir 1000 piedras para arrojar a tus adversarios introduciendo la palabra quarry.

Age of Empires: The Rise of Rome

El pack que se inventaron sus creadores para hacer que el escenario de nuestras luchas pasara de la floreciente Mesopotamia a las monumentales ciudades Romanas, ofrecía más de lo mismo. Que traducido al lenguaje de los amantes a esta saga significaba: ¡más madera, es la guerra!

Activa los trucos



Durante el juego pulsa Enter y en el modo conversación escribe los siguientes códigos:

Derrota



Con resign perderás la partida de manera inmediata sin tan siquiera ser atacado por tus rivales.

Lanza-Misiles



Consigue coches lanzadores de misiles Romanos (modernos) utilizando como clave bigmomma.

Guerra infantil



Si quieres formar un ejército de bebés montados en triciclos con una súper pistola introduce pow en el cuadro de conversación

Lucha de Robots



Utilizando Stormbilly como código podrás conseguir un poderoso ejército de robots metálicos.

Animales



Utiliza los animales como armas letales. Para ello teclea Flying dutchman en el cuadro de conversación y tendrás el control sobre los animales.

Pasa de fase



Utiliza home run para acabarte el escenario sin tener la necesidad e combatir.

Ballestas



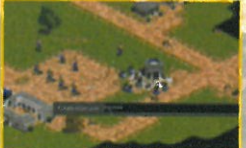
Arma a tus soldados con ballestas utilizando para ello icbm como clave.

Medusas por enemigos



Convierte a los ciudadanos en Medusa, y verás cómo con tan solo mirarlos, tus enemigos caerán muertos instantáneamente. Para ello teclea medusa.

Suicidio colectivo



Si te aburres de la vida de conquistador Romano o no puedes con una pequeña aldea Gala, podrás acabar con tu vida y con la de los demás sin dolor alguno, tan solo utilizando hari kari.

Nota: todos los trucos que funcionan con «Age of Empires» lo hacen también con el pack de misiones del «The Rise of Rome»



Sid Meier´s Alpha Centauri



Construcciones futurista de corte clásico firmadas por el genial Sid Meier...

Efecto 2000







Para Cambiar el año en el que se desarrolla la acción pulsa Shift + F5 y aparecerá una ventana en la que podrás modificar la fecha.

Pulsando Shift + F1 podrás crear cualquier unidad de combate que tú te imagines.







Con las teclas Shift + F4 tendrás la posibilidad de modificar la cantidad de energía cuándo y cómo quieras.

Para cambiar de bandos cuando se complique la situación y reestablecer vista pulsa Shift + F3.



Tendrás la oportunidad de elegir bando pulsando Shift + F9.



Para acabar con tu oponente sin hacer el menor esfuerzo pulsa Shift + F6.



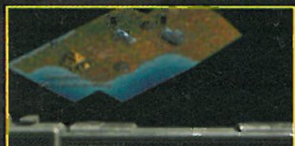
Tienes la oportunidad de descubrir nuevas tecnologías y hacer avances en materia de guerra. Para ello pulsa Shift + F2.



Tendrás la opción de elegir película de proyecto secreto entre los disponibles pulsando Shift + F8.

Para ver la repetición de todos los movimientos de las facciones pulsa Shift + F7.

Editor de mapas

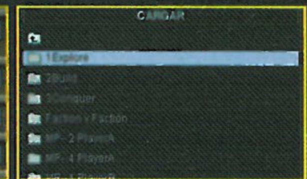




Pulsa Ctrl. + K para activar o desactivar el editor de escenarios.







Para activar el editor de mapas entra en el menú escenario, a continuación edita escenario y escoge uno de ellos.

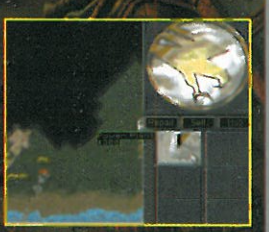
Command & Conquer: Retaliation

Uno de los juegos más originales tiene sus trucos para hacernos la vida, y las batallas, más sencillas de lo que nunca imaginamos.

Trucos de construcción







Si comienzas un edificio sin suficiente dinero, para completar el edificio pulsa R para rendirte, pero antes de que la orden se ejecute, cancela y el edificio se medio terminará. Pero ojo, esto solo funciona en versiones anteriores a la v1.22p.





Command & Conquer: Red Alert

La continuación argumental y de concepto de C&C sació el apetito de muchos *conqueròmanos*, ávidos de más acción.

Misión Giant Ant



En la pantalla de título mantén pulsado Izquierda Shift, a continuación haz clic con el botón izquierdo del ratón alrededor del speaker.

Ver Créditos

Para ver los créditos en la pantalla de título haz clic sobre el logotipo de Westwood.



Shogo

Pulsa la tecla T durante el juego para habilitar la ventana de mensajes y teclea los siguientes códigos. Pulsa Intro y el código surtirá efecto.

Cambiar de Robot






MPMECH. Ahora dispones de varios modelos de Robots para elegir.

Ajustar cámara




MPCAMERA. Como resultado, podrás modificar el punto de vista del juego a tu antojo.

Todas las armas




MPKFA. Ahora dispones de todas las armas.

Blindaje



MPARMOR. Aumenta en 1000 puntos tu nivel de blindaje.

Recargar armas

MPTEARS. El nivel de recarga de munición se coloca al máximo.

Recargar energía

MPHEALTH. La energía de tu máquina se recupera hasta el máximo.

Modo libre



MPCLIP. Con esta clave puedes pasear libremente por todo el escenario.

Máquina con sorpresa




Para descubrir los secretos que guarda la máquina de refrescos, dirígete a la sala en que se encuentra el Almirante Akkaraju y charla con él.



Ahora baja las escaleras, hacia la zona de ordenadores y encontrarás encima de una mesa algo parecido a una moneda.



Vuelve hacia la entrada y acércate a las máquinas de refrescos.



Sorprendentemente, un objeto con forma de escopeta aparece ante ti.



Efectivamente, ahora disponemos de un arma muy potente.

Unreal

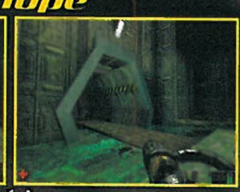
Para introducir estos trucos pulsa TAB durante el juego y teclea el código correspondiente.

Volar




FLY. Ahora puedes volar y desplazarte por todo el mapeado.

Munición a tope

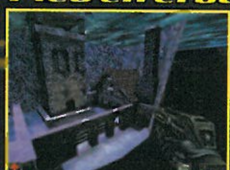
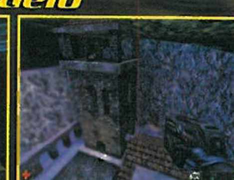
ALLAMMO. Recuperas la máxima carga para tus armas.

Modo fantasma



GHOST. Te puedes desplazar por todo el mapeado, incluso atravesando muros, montañas, etc...

Pies en el suelo

Llegados a este punto (te encuentras en algún lugar inaccesible y quieres volver al juego) utiliza el siguiente truco: WALK. Ahora descenderás hasta que tus pies toquen terreno sólido (en este caso el tejado de la casa).

Abrir nivel




Teclea OPEN (nombre del mapa). Por ejemplo OPEN ENTRY. A continuación tenéis el listado con los nombres de los niveles.

Todos los niveles

BLUFF	DMTUNDRA	NALILORD
CEREMONY	DUG	NOORK
CHIZRA	ENDGAME	NYLEVE
DARK	ENTRY	PASSAGE
DASACELLARS	EXTREMEBEG	QUEENEND
DASAPASS	EXTREMECORE	RUINS
DMARIZA	EXTREMEGEN	SPIREVILLAGE
DMCURSE	EXTREMELAB	TERRALIFT
DMDEATHFAN	GATEWAY	TERRANIUX
DMDECK16	HAROBED	THESUNSPIRE
DMELSINORE	LSVDECK1	TRENCH
DMFITH	LSVKRAN32	UNREAL



Mig-29



Pulsa la tecla T durante el juego para habilitar la ventana de mensajes y a continuación teclea los siguientes códigos.

Munición ilimitada




YOU GOT WHAT I NEED. **La falta de munición ya no es un problema.**

Recargar avión




FOOD GOES HERE. **Tu avión será recargado quedando tal y como estaría si acabaras de despegar.**

Invulnerable



YOURE HERE FOREVER. **Un mensaje en la parte inferior de la pantalla confirma el código.**

Avión de papel



PAPERAIRPLANE. **Un avión muy original.**

Recarga de combustible




BIG GULP. **Recuperas el nivel de combustible inicial.**

Recargar sistemas




CHILIBURGER. **Utiliza este código para reparar todos tus sistemas cuando estos se encuentren dañados.**

Avión de goma

DAMN THAT CORNER. **Con esté código la orografía no será un problema, ni siquiera el agua.**

Dungeon Keeper 2

Durante el juego, pulsa CTRL., ALT y C simultáneamente para activar el "cheat mode". Seguidamente, teclea uno de los siguientes códigos para activar el truco correspondiente:

Más dinero




Show me the money. **Como ves, el dinero deja de ser un problema.**

Mapa completo




Now the rain has gone. **Ahora puedes ver en el mapa todos los lugares por los que aún no has pasado.**

Enemigos débiles



Feel the power. **Todas las habilidades de los enemigos se ven reducidas drásticamente.**

Misión completa

Do not fear the reaper. **Utiliza este código para pasar a la siguiente fase.**

Todas las habitaciones



This is my church.

Todas las trampas y habitaciones

Fit the best.

Todas las magias

I believe its magic.

Bases en la página 90.

Para todos los que creían que «Silver» no tenía fin, he aquí la prueba de que esta maravillosa aventura posee los suficientes ingredientes como para ser recordada durante mucho tiempo.

Quinto Orbe



1 Derrotando a esta horrible criatura, recogerás la llave de bronce y el bastón luminoso.



2 Presionando M dirígete a la torrecita, y toma los caminos elevados que te conducirán hasta el palacio de cristal.



3 En el palacio llegarás a un lugar donde elegir entre derecha o izquierda. Elige izquierda.



4 Allí te encontrarás con el dragón de hielo. Te vendrá muy bien hacer uso de las pociones, y no olvides que su momento más vulnerable es justo cuando recarga tanto su vida como sus armas. Es un enemigo difícil de eliminar ya que el tiempo juega en nuestra contra.



5 Tras haber terminado con el dragón, dirígete a la izquierda de la sala del trono. Subiendo las escaleras encontrarás el quinto Orbe (Magia de Tierra).

Sexto Orbe



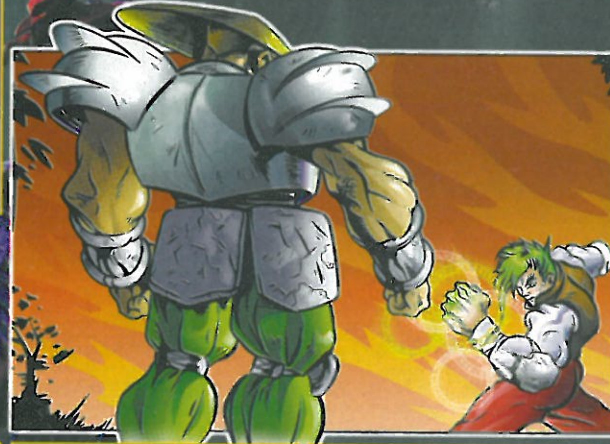
1 Después de pasar por el campamento habla con Bob –será el encargado de darte la contraseña que debes comunicarle al tabernero para que te conduzca hasta la entrada a las alcantarillas donde aprenderás el movimiento especial del Halcón–.



2 Derrotando a esta horrible criatura, recogerás la llave de bronce y el bastón luminoso.



3 Tras haber bajado el nivel del agua, tendrás que combatir al enemigo final de este nivel, donde recogerás el sexto Orbe.



Séptimo Orbe



1 En la búsqueda del séptimo Orbe te debes dirigir a la torre de Thaddeus.



2 Acabando con Khan podrás recoger la espada bastarda y el escudo del dragón.



3 Si continúas hasta las escaleras encontrarás al duende púrpura que se volverá invisible y te atacará. Si le vences te dará el anillo de invisibilidad.



4 Retrocediendo por el camino que has recorrido llegarás hasta un gran portón.



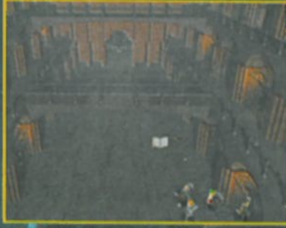
5 Tras él encontrarás a Jeremiah, un anciano encerrado en una jaula que cuelga del techo.



6 El anciano te tirará una llave dorada que se llevará un lagarto. Mátalo y recupera la llave.



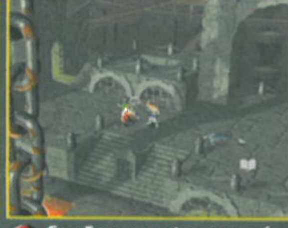
7 Para bajar el puente, lanza cualquier magia de las que poseas sobre la palanca que aparece en la parte inferior izquierda de la pantalla.



8 Cuando recogas la llave, baja a las mazmorras donde se encuentra Duque. Habla con él y te dirá cómo debes hacer para rescatarle.



9 Después lucharás con Fuge, que te revelará que existe un traidor entre tus propios compañeros. Para luchar contra él utiliza las pócimas y la armadura.



10 Con Fuge muerto recogerás sus espadas y una llave de la media luna.





11 Después de acabar con Fuge tendrás que arrebatar a un guardia la llave que te permita liberar a Duque.



12 Habla con Glass para saber algo más de Silver.



13 Este Galeón te llevará hasta el Jardín de los Huesos.



14 El fantasma de Canitos te dará pistas acerca de Silver y te entregará la llave de piedra.



15 Bajo las maderas encontrarás al profesor O´Leary, quien te entregará el pergamino de revelación y el amuleto que te permitirá ver, más adelante, a los enemigos invisibles.



16 Lucha contra la criatura azul. Una vez muerta abre el cofre y recogerás una llave de metal.



17 Continúa hacia abajo y encontrarás el campamento donde se encuentra el séptimo Orbe en el interior de un cofre.



Octavo Orbe



1 Recoge la llave del cofre y dirígete en el mapa a las cloacas. Por las escaleras encontrarás la puerta donde usar la llave verde. Pasarás a una sala, abre el cofre, recoge el Armageddon y muévete en el mapa hasta el jardín de los huesos.



2 Una vez allí abre la puerta con la llave de hueso y teletranspórtate hasta el lugar donde flotan los cíclopes invisibles.



3 Usando el amuleto de percepción podrás ver a los cíclopes para derrotarlos más fácilmente.



4 Derrotando a la Dama de Luz cruzarás la puerta. Tras ella encontrarás el siguiente Orbe.



5 Recoge el Orbe del Tiempo y guarda la partida con el Cronista. Regresa al campamento y compra todas las pociones que puedas, ya que a partir de ahora no podrás regresar desde Metalón en tu mapa.

Metalón



1 En Metalón sólo dispondrás de una salida en cada pantalla, así que al entrar en el portal atraviesa el puente y dirígete a una olla de humo rojo.



2 Usa el Armaggedon sobre la olla y nuestro personaje se descargará de humo y aparecerá un portal: introdúcete en el.



3 Continúa hacia abajo y encontrarás un gran robot en el interior de un tubo, ignórale y continúa bajando.



4 Pulsa sobre la olla y la pared del lateral se derrumbará.



5 Dirígete de nuevo hacia el portal y acaba con el robot que había en el tubo. Sigue por el pasadizo que ha quedado abierto.



6 Entra en la mansión y usa la llave de la media luna cuando veas una habitación que brilla .



7 Entra y recogerás del cofre la llave de granito.



8 Oberius te contará cosas muy interesantes acerca de Silver. Cuando termines dirígete a la derecha.



9 Pulsa los dos botones de la izquierda. Después pulsa el de la derecha y mata a dos enemigos, entonces aparecerá una puerta...



10 Silver anunciará la muerte de Jennifer, algo que debes impedir a cualquier precio.



11 Lucha contra el gran Robot. Usa, por este orden, las magias de hielo –cúrate–, luz, tierra, ácido, tiempo y, finalmente, otra vez luz.



12 Tras acabar con el Robot, aparecerá Némesis, que debe terminar con la vida de Silver. Ha llegado el momento de que te fusiones con Némesis.



13 Para acabar con Apocalipsis usa tu escudo junto con la espada mientras permanece en el suelo. Cuando Apocalipsis eche a volar, aléjate lo más posible de...



...el, repítelo varias veces hasta que haya perdido toda su energía. En ese momento usa el movimiento especial del Halcón. La pesadilla por fin ha terminado.

Listas de éxitos

Por sistemas



SONY Playstation

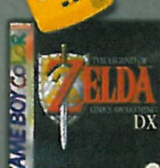


1. **Metal Gear Solid** — Y ahora, el Sr. Kojima piensa en PlayStation 2... *Konami*
2. **Driver** — A toda velocidad a por el primer puesto. *GTi*
3. **Silent Hill** — La mejor aventura del momento para PlayStation. *Konami*

¿Quieres más MGS? Prepárate para las misiones especiales de Solid Snake.



NINTENDO 64



1. **The Legend of Zelda** — La continuación de Zelda está al caer... *Nintendo*
2. **Shadow Man** — Muerte en la zona oscura: Leroy nos convence. *Acclaim*
3. **Star Wars Racer** — La Fuerza ha está con las carreras de Vainas. *LucasArts*

Con «Zelda Gaiden» a la vuelta de la esquina, los *nintenderos* han cogido con más ganas "La Ocarina del Tiempo".



NINTENDO Game Boy Color

1. **The Legend of Zelda DX** — De nuevo Link en el primer puesto. *Nintendo*
2. **Super Mario Bros. DeLuxe** — Salta, salta... pequeño bigotudo. *Nintendo*
3. **R-Type DX** — El clásico de Irem elevado a la quinta potencia. *Irem*

¿No querías Zelda?... pues toma dos tazas. Parece que os va mucho el Rol ¿eh?



PC

1. **Outcast** — El gigante francés vuelve a resurgir... *Infogrames*
2. **Star Wars Racer** — La fiebre *starwareña* no se acaba... *LucasArts*
3. **StarCraft** — Un viejo de los juegos en red. ¡Se saaaaale! *Blizzard*

Rescata a tus compañeros y salva el planeta...

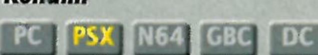
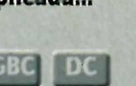


Vues... Top

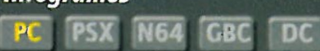
 Sube

 Baja

1. Metal Gear Solid — La misión más complicada... *Konami* — PC PSX N64 GBC DC

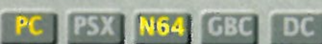



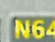

2. Outcast — También os ha enamorado... *Infogrames* — PC PSX N64 GBC DC

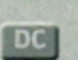




3. Star Wars Racer — Y dentro de poco en recreativa... *LucasArts* — PC PSX N64 GBC DC



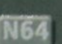


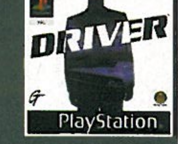





4. Driver — Para sacarte el carné de conducir. *GTi* — PC PSX N64 GBC DC



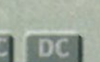


5. The Legend of Zelda — Otro mes en el quinto puesto. *Nintendo* — PC PSX N64 GBC DC









Por países





E.E.U.U.

1. Age of Empires II — PC
2. Rainbow Six: Rogue Spear — PC
3. Delta Force 2 — PC



Japón

1. Dragon Quest Characters — PlayStation
2. Winning Post 4 — PlayStation
3. Winning Eleven 4 — PlayStation



...tro 10

Se mantiene
Nueva entrada

6 **Silent Hill** N
Sabéis de esto ¿eh?...
Konami
PC PSX N64 GBC DC

7 **Shadowman** N
¡Qué pedazo de juego!
Acclaim
PC PSX N64 GBC DC

8 **Star Wars Episodio 1** N
Para los aprendices Padawan...
LucasArts
PC PSX N64 GBC DC

9 **StarCraft** N
La mejor estrategia en red.
Blizzard
PC PSX N64 GBC DC

10 **Commandos**
Si es que los españoles somos...
Pyro Studios
PC PSX N64 GBC DC

Inglaterra

1. Soul Reaver — PC/PlayStation
2. C&C: Tiberian Sun — PC
3. Driver — PlayStation

Nuestro nº 1

Silent Hill

Aunque no coincidamos, el nº1 de la redacción este mes es «Silent Hill» la maravilla de Konami. Aunque no sea muy bueno –gráficamente hablando–, siguen pasando los meses y estamos igual de enganchados con él. Acción, misterio y una trama muy interesante para el más directo rival de la serie «Resident Evil». Por ahora no hay rumores de una segunda parte, pero existe una demo para PlayStation 2 con la intro de este juego... ¿estará Konami tramando algo?

Encuesta

Hola, aquí estamos de nuevo. A lo mejor piensas que nos estamos poniendo un poquito pesados con tanta encuesta, pero lo cierto es que tu opinión nos importa mucho. Queremos hacer una revista a tu medida, pero sólo si nos dices lo que piensas podemos, entre todos, mejorar. Todo lo que te pedimos es que respondas las preguntas, recortes la encuesta y nos la hagas llegar por correo a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, Encuesta JUEGOS & CIA, Apartado de Correos 328, 28100 Alcobendas, Madrid. Además entrarás en el sorteo de 10 figuras de acción, de la serie Aventuras Lara Croft. Muchas gracias por participar.



Tu equipo

1-¿Con qué sistema o sistemas juegas habitualmente?
- ☐ PC
- ☐ PlayStation
- ☐ Nintendo 64
- ☐ Game Boy Color
- ☐ Otro ....

2-¿Vas a comprarte una consola o un ordenador en los próximos 12 meses?
- ☐ Sí
- ☐ No

3-Caso afirmativo ¿cuál?
....
....

4-¿Cuántos juegos te has comprado en los últimos 12 meses?
....

La revista

5-¿Cómo conociste la revista?
- ☐ La vi en el quiosco
- ☐ Me lo dijo un amigo
- ☐ La vi anunciada en ....

....

6-En general ¿qué te parece? (puntúala del 1 al 10): ....

7-¿Qué es lo que más te ha gustado? ....
....

8-¿Y lo que menos? ....
....

9-Puntúa las secciones del 1 al 10:
Noticias ....
Novedades del mes ....
Reportajes:
PlayStatio 2 ....
Pokémon ....
Internet ....
Próximamente ....
Test ....
Comparativa ....
Consultorio Juegos ....
Trucos ....
Listas de éxitos ....
Arcade ....
Consultorio Técnico ....
Novedades Hardware ....
Sólo Webs ....
Juegos y Deportes ....
Juegos y Música ....
Juegos y Cine ....
Las páginas del lector ....
Juegos y más ....
Concursos ....

10-¿Qué otras revistas compras casi siempre? ....
....

Datos personales

11-Edad ....
12-Sexo ....
13-¿Qué sueles (además de los juegos) hacer en tus ratos de ocio?
....

14-¿Qué programas de TV ves habitualmente? ....
....

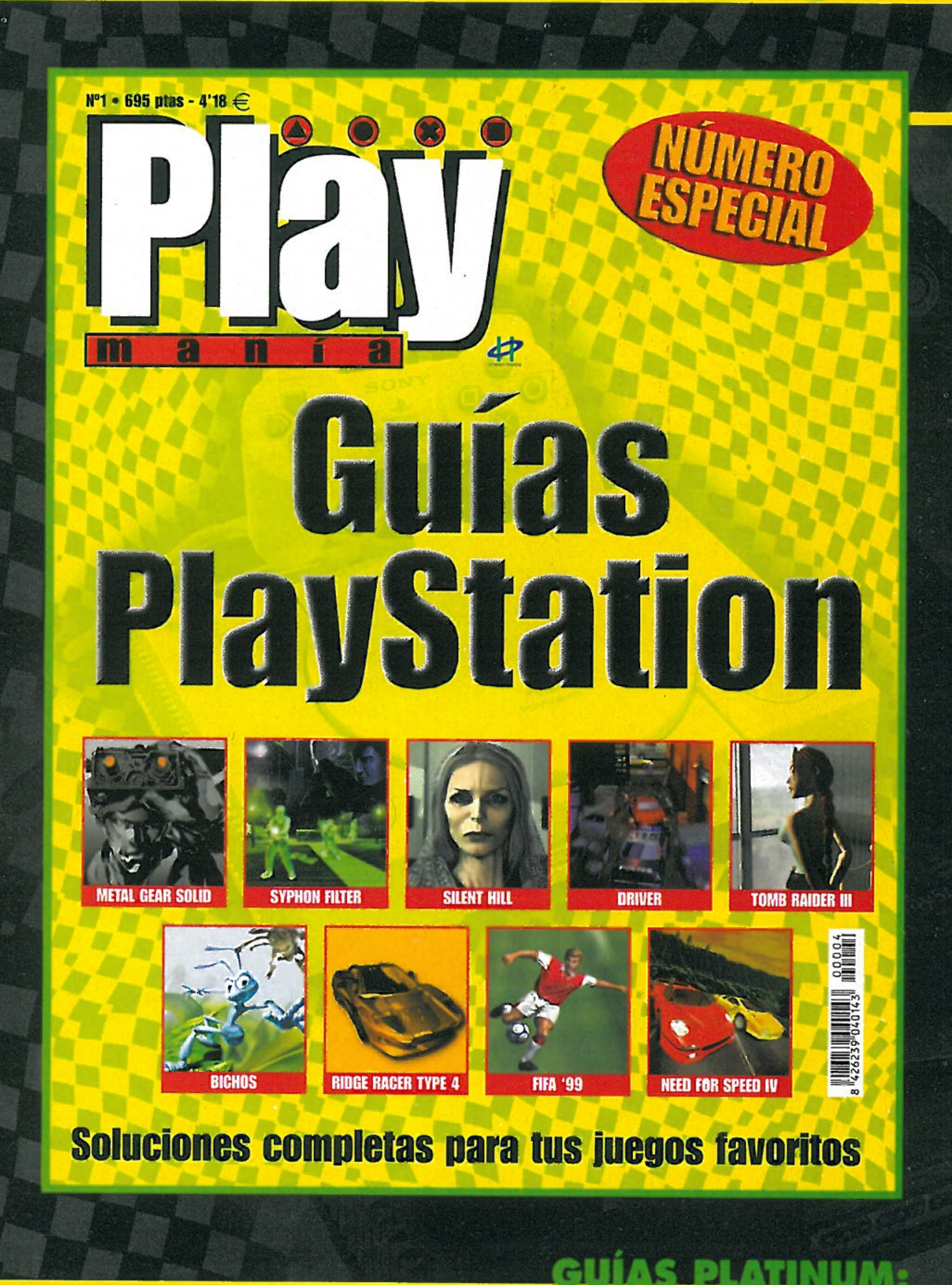
Buzón de sugerencias

Dinos cómo mejorarías la revista
....
....

Datos personales

Nombre .... Apellidos ....
Dirección .... Localidad..............
Provincia.............. C. Postal........... Teléfono ....

Las GUÍAS TOTALES para tus juegos favoritos



GUÍAS COMPLETAS:

Si lo tuyo son las historias de espías necesitarás las claves de METAL GEAR SOLID, pero si prefieres la acción, a lo mejor necesitas saber cómo acabar con los terroristas de SYPHON FILTER.
La esencia del terror la encontrarás en SILENT HILL y la aventura en estado puro se llama TOMB RAIDER III. Claro que a lo mejor quieres saber cómo conducen los pilotos de la mafia en DRIVER o quieres conseguir todos los coches de RIDGE RACER TYPE 4 o NEED FOR SPEED ROAD CHALLENGE. También tenemos todas las claves del mejor fútbol con FIFA '99 y el remedio para liberar a las hormigas de BICHOS. ¿Quieres más...?



GUÍAS PLATINUM:

...pues también te damos todas las claves para llegar al final de algunos de los mejores juegos de la historia. ¿Quieres recorrer con garantías en universo de FINAL FANTASY VII, la misteriosa mansión de RESIDENT EVIL 2, el mundo mágico de MEDIEVIL o los gigantescos laberintos de TOMB RAIDER II? ¿Y qué te parece conseguir todos los coches de GRAN TURISMO, descubrir todos los golpes de los luchadores de TEKKEN 3 o superar las difíciles plataformas de CRASH BANDICOOT 2? Como ves, con esta revista, se acabaron todos tus problemas.

Ya en tu quiosco por sólo 695 Ptas.



SILENT SCOPE

¡Dispara o muere!

Innovar siempre es difícil y más aún conseguir una inmersión total en una recreativa. Sin embargo, Konami lo ha materializado realizando «Silent Scope», una recreativa que nos invita a ser francotiradores.

El mercado recreativo difiere bastante del doméstico. Normalmente, un arcade con éxito que necesite un mueble más o menos caro es apartado de la lista de conversiones a consolas. «Silent Scope», nos pese o no, es un juego con un acabado técnico muy bueno y una diversión realmente asombrosa que no llegará –posiblemente– a las consolas por su principal argumento diferenciador: el rifle de francotirador.

En el juego pertenecemos a un equipo de élite que ha de realizar diferentes misiones dentro de una ciudad llena de bandidos. Por eso vamos cargados con nuestro rifle de francotirador por azoteas, helicópteros, estadios de fútbol americano e incluso coches dentro de espectaculares persecuciones.

Las situaciones que se dan cuando jugamos son *muy reales*: un terrorista ha raptado al presidente y se lo lleva a hombros por un estadio de fútbol americano. Aquí, lo que debemos hacer es intentar reducir al villano sin que el presidente, o alguno de los deportistas, sufran daños. Otro de los recados más espectaculares que nos encomiendan es el de la lucha contra un avión Harrier. Aquí seremos transportados en un helicóptero por los rascacielos de la ciudad para enfrentarnos al jefe enemigo que se encuentra en ese avión. ¿Cómo reducirlo? nada mejor que apuntarle entre ceja y ceja y esperar a que trine...

«Silent Scope» es un juego que nos ha encantado. Cuenta con un planteamiento gráfico muy realista y unas elaboradas estructuras poligonales que sorprenden por el buen acabado que dan a todos los elementos de pantalla. La posibilidad de utilizar un rifle de mira telescópica le hace diferenciarse bastante de los trepidantes arcades estilo «Virtua Cop» de Sega.

Al margen de esto –que puede hacer pensar a más de uno que la acción es algo más lenta–, consigue que disfrutemos mucho más escondiéndonos para vigilar cada movimiento del enemigo. Lo que sí hay que tener muy en cuenta es que disponemos de un cronómetro que está ahí para recordarnos que la pantalla de Game Over puede aparecer cuando menos lo imaginemos. Original, divertido, espectacular y, sobre todo, de Konami.

Nacho

«Silent Scope» cuenta con un mueble muy bien diseñado. El rifle de francotirador será la razón que nos conduzca al cielo de la diversión. Es preciso, realista y aporta lo necesario para resultar muy original.

Técnico

Poder en 3D

Hola, soy Miguel Sánchez de Santa Cruz de Tenerife. Acabo de comprarme un PC y no se muy bien para qué sirve una tarjeta 3D –aunque todo el mundo habla de ellas–. Espero que me ayudéis. Gracias y hasta pronto.

Miguel Sánchez (Tenerife)

Estimado Miguel, tu duda tiene una fácil respuesta. El problema de muchos PC con los juegos actuales es que no son lo suficientemente potentes para manejar al 100% todos los entornos, texturas y efectos especiales (luces, suavizados de texturas,...) que ponen en escena. Para evitar esto, muchas compañías han desarrollado tarjetas especiales que se encargan de todo ese proceso de aceleración gráfica. De esta manera liberan a la CPU (procesador central) de engorrosos y complicados cálculos que ralentizarían el resultado final. Los chips más conocidos son los RIVA que tienen los modelos TNT y los Voodoo de la marca 3dfx. Cualquiera de estas tarjetas te ofrecerán el poder suficiente para manejar la mayoría de juegos disponibles. Eso sí, debes tener mucho cuidado con el tipo de chip que eliges porque últimamente se ha levantado una pequeña guerra de compatibilidades, ofreciendo juegos en exclusiva para modelos muy concretos de tarjeta. Contestado quedas.



A PlayStation le queda mucha vida

¿Qué tal amigos? Mi nombre es Ander Aguado, tengo 14 años y soy de Eibar (Guipúzcoa). Tengo la PlayStation y unos cuantos juegos, pero estoy preocupado por el lanzamiento de la PlayStation 2: ¿cuándo saquen esta nueva consola existirán la misma cantidad de títulos que hay ahora de la *Play* o desaparecerán? Gracias por todo y os felicito por vuestro trabajo.

Ander Aguado (Guipúzcoa)

Te recomendamos que eches un vistazo al reportaje que publicamos este número sobre la nueva consola de Sony que se comercializará a finales del próximo año en Europa, aunque ya que te has molestado en escribirnos te diremos que no tienes ningún motivo para preocuparte. Sony Computer seguirá vendiendo la consola y contará con muchos desarrolladores que harán crecer el ya de por si extenso catálogo de PlayStation. Además, los juegos que tengas de tu PSX te valdrán también en la PlayStation 2.

Dudas varias

Espero que me podáis ayudar en un par de dudas:
Cuando pongo mi tele estéreo en el canal audio-vídeo (por RCA frontales) y enciendo mi N64, suena un *PUM* que hace variar el volumen del televisor. La consola me funciona perfectamente pero me asusta por lo que pueda pasarle a mi tele (me han dicho que sucede esto con algunos televisores por la calidad de sus altavoces). ¿Sabéis algo? Por cierto, con la PlayStation no tengo este problema.



Respecto a la gran *–aparentemente–* Dreamcast... ¿las conversiones a Pal sufrirán pérdida de frames y se podrá jugar contra un adversario sin que apenas se note? Gracias por todo: un saludo y suerte con la revista.

Enrique Pérez (Pontevedra)

Vamos al grano:
Hemos hecho la prueba que nos comentas y, efectivamente, nuestra Nintendo 64 también hace un *PUM* al encenderla. No creemos que sea peligroso porque para algo existen los exhaustivos controles de calidad que realiza Nintendo. No debes preocuparte.
Respecto a tu pregunta sobre la pérdida de frames por segundo en los juegos de Dreamcast, te diremos que no habrá ningún problema (al menos con los que hemos podido probar). Sega, como hizo con SegaSaturn, ha reprogramado los juegos para que no tengan las horribles bandas negras que hacen obtener velocidades de proceso muy similares a las versiones NTSC. «Sonic Adventure», por ejemplo, nos da a elegir antes de empezar entre un refresco de pantalla de 50 ó 60 Hz para jugarlo en modo PAL o NTSC. ¿Convencido ahora?

Pistolas en N64

¡Hola amigos!
Me llamo Javier Vallejo, tengo 10 años, una Nintendo 64 y el juego «GoldenEye». Quiero comprarme una pistola para este cartucho, pero ni siquiera sé si existen periféricos de este tipo para mi máquina. ¿Sabéis de algún modelo?

Javier Vallejo (Santander)

Hola Javier, el juego sobre el espía más famoso del mundo no necesita de una pistola óptica para poder disfrutar de sus maravillas. Y sobre algún modelo de pistola óptica para Nintendo 64... lamentamos decirte que en España no se ha comercializado nada parecido –es más, dudamos de que exista nada ya que no conocemos un solo juego que se haya desarrollado para jugarlo con una pistola óptica–.

Me gusta Dreamcast

Hola amigos, me llamo Joan y vivo en Valencia. Me voy a comprar la Dreamcast y me gustaría saber un par de cosas. ¿Cuánto costarán los juegos? y ¿Qué título es mejor: el «Sega Rally 2» o el «Metropolis»?
Espero vuestras respuestas. Gracias.

Joan Olmos (Valencia)

Sega tiene la intención de sacar sus novedades a un precio de 8.990 ptas. salvo «The House of the Death 2» que vendrá con pistola a 13.990 ptas. El precio, como puedes ver, no está mal aunque lo ideal hubieran sido mil o dos mil pesetas menos. Sobre tu duda entre «Sega Rally 2» y «Metropolis Street Racer», te diremos que son juegos bastante diferentes. En el primero tu labor es conducir por diferentes terrenos: piedras, barro, nieve, asfalto... modificando la mecánica del coche e intentando llegar en un tiempo establecido. Sin embargo, en el juego de Bizarre Creations, conducimos por diferentes ciudades a toda velocidad con unos deportivos impresionantes evitando todo tipo de obstáculos. Como puedes ver, son *dos historias* completamente distintas. ¡Quédate con el que más te guste!

Difícil elección



Hola, soy Sergio Álvarez de Pontevedra y tengo una flamante Nintendo 64. Voy a comprarme un juego en Navidades y querría pediros vuestra opinión para ver cuál me recomendáis de todos estos: «Donkey Kong 64», «Rayman 2», «Mario Golf», «Tonic Trouble» y «Fifa 2000». Gracias.

Sergio Álvarez (Pontevedra)

¡Buf! nos lo has puesto muy difícil, todos los juegos que nos has dicho son muy buenos y tendrán un hueco importante estas navidades... salvo el «FIFA 2000», que Electronic Arts ha cancelado –si es que alguna vez estuvo en sus planes–. El cartucho más esperado es, sin duda, «Donkey Kong 64». Rare y Nintendo han realizado una maravilla tanto visual como jugable que marcará un antes y un después –como hizo su primera parte en la Super Nintendo hace ya bastantes primaveras–.
Por este orden y después de haberlos jugado todos, te recomendamos: «Donkey Kong 64», «Mario Golf», «Rayman 2» y «Tonic Trouble».

Dudas consoleras

Hola, mi nombre es Javier y os escribo por varias cosas. Vuestra revista me gusta aunque pienso que teníais que poner más texto y fotos más pequeñas. Además, tengo varias dudas:
Ya que decís que gracias al DirectX 6.1 los juegos que aparezcan en PC se podrán trasladar de forma rápida a Dreamcast... ¿Sega PC hará versiones para del «Sega Rally 2», «Virtua Fighter 3 TB», «Soul Calibur», etc.?
Ya que Konami y Microsoft llegaron a un acuerdo para pasar los éxitos de la compañía japonesa a PC, ¿cuándo podré ver «Castlevania» o «Metal Gear Solid»?
¿Cómo es posible que se diga que Dreamcast es cuatro veces superior a un Pentium II, si calcula tres millones de polígonos y una Voodoo 3 renderiza más de nueve?
Gracias y hasta otra.

Javier (metalslug@lycosmail.com)

Hola Javier, nos apuntamos tus críticas. «Sega Rally 2» ya existe para PC –lo comentamos en este número– por lo que no sería extraño que pronto sacasen otros juegos de los grupos AM de Sega. Sobre «Soul Calibur»... todo depende de Namco y sus planes de futuro (hay rumores que apuntan a que abrirá sus desarrollos a otras plataformas).
Sobre la potencia de Dreamcast tienes un pequeño error: la consola de Sega es cuatro veces superior al proceso 3D del chip Intel Penitum II, no al chip Voodoo que nada tiene que ver con la configuración básica de un PC.







AGÁRRALO COMO PUEDAS

Aquí os traemos los inventos más relevantes en Hardware... para que toméis el control absoluto, no os engañen al comprar y lo agarréis como podáis.

DESTROYER

Con un diseño para diestros y zurdos, este joystick de PC está dotado con dos botones de disparo que responderán a nuestras órdenes inmediatamente. Es un controlador de gran precisión que nunca nos dejará tirados cuando se trate de alejar a los enemigos de nuestro lado con modos bastante bruscos. Además tiene un año de garantía –por si se te va la mano– y su precio es de 3.990 Ptas.

LOGITECH PC RAIDER

Lo que este mando nos ofrece es comodidad aunque escasa precisión. Su precio es de 2.990 ptas. por lo que podemos pasar por alto su escasa fiabilidad. Al margen de tener un diseño ergonómico –con el que nos sentiremos siempre más cómodos–, cuenta con ocho botones, dos en la parte superior y otros dos en el frontal, más una opción para elegir entre disparo turbo –para salir ilesos de ataques fraticidas– y normal.

LOGIC3 STRIKE

Sin duda alguna este joystick no tiene rival en el apartado calidad/precio, ya que a su precio de 1.990 ptas. (casi regalado), hay que unirle una calidad relativamente decente. Nos ofrece dos típicos botones de dsparo, dándonos la opción de activar el turbo cuando lo creamos conveniente. También es posible calibrar, por separado, los ejes X e Y. Una muy buena opción.

KENSINGTON WEB RACER

Este práctico invento ha sido diseñado para tener una mejor y más sencillo acceso a internet. Lo que este inusual artefacto nos propone son seis botones configurados con las direcciones de nuestros *webs* favoritos, además de otros tantos específicos para recoger correos electrónicos, imprimir, actualizar ventanas, avanzar o retroceder página. Navegar es ahora un juego de niños. Cuesta 14.990 Ptas.

DREAMCAST ARCADE STICK

Si queréis sentir lo mismo que en los salones recreativos –aunque no tengáis el mueble debajo– no dudéis en adquirir este genial mando que cuenta con ocho botones y un compartimento para introducir el VM. Su precio es de 8.990 ptas., pero dada la calidad de este periférico, merece la pena hacer un *esfuercillo* para que «Virtua Fighter 3 TB» sea todo un espectáculo.

Comunic
sin barr

Con la posibilidad que nos brindan algunas empresas de conectarnos a la red gratis, cada vez son más las personas que se apuntan a la moda de la comunicación vía Internet.
Éste fenómeno de masas, que cada día es más utilizado por aquellos que tienen un PC, se está convirtiendo, gracias a los cybercafés, en una espectacular alternativa de ocio.



Netmeeting

Netmeeting viene incluido en la segunda actualización de Windows 98. Este programa nos permite –además de *chatear*– conversar mediante Webcam y micrófono.

Microsoft Netmeeting no es un programa que lo utilice demasiada gente y una de las posibles razones es que para sacarle un gran partido debemos ser los magníficos poseedores de una Webcam (mini-cámara de vídeo) y una conexión a internet más bien rápida y fluida. Si cumplimos estos requisitos, podremos ver –y casi sentir– a cualquier persona del planeta que disponga de este mismo programa. Otra posibilidad que nos brinda es hablar mediante un micrófono con otro internauta en tiempo real. Si somos de los que disfrutamos conociendo al prójimo de otros puntos del planeta nos vendrá genial, ya que estaremos en condiciones de practicar un idioma diferente al nuestro sin salir de casa. Es un gran invento que se ve limitado por sus elevados requisitos para exprimirlo totalmente.

Vivimos en un mundo cada vez más pequeño. Los adelantos tecnológicos acaecidos en los últimos años han superado las espectativas más fantásticas del más atrevido visionario. Poder ver, oír y hablar con personas que se encuentran a miles de kilómetros con *una simple* llamada local es, en cierto modo, un avance impensable hace diez años. Y todo esto gracias al ordenador personal e Internet.

Existen muchos programas que, utilizando el poder de *la red de redes*, nos permiten conocer gente y entrar en contacto con culturas y visiones del mundo diametralmente opuestas a las nuestras.

Y es que Internet es un cúmulo de sorpresas, un punto de encuentro en mitad, virtualmente, de ninguna parte: información, ocio, compras, servicios de consulta y –sobre todo– comunicación.

Para entrar en un *chat* (charla) sólo necesitamos disponer de un ordenador personal, un módem, acceso a internet y el software instalado. Con todos esos ingredientes, el coktel está preparado para empezar a funcionar.

Lo primero que debemos hacer es elegir la forma en la que queremos *chatear*. En este reportaje os mostraremos las tres



ación
eras

(12:49) PsYkOmAn muy buenas dias a todos
(12:48) triki alguno a conversado en estos dias con algun perosnaje de barrio sesamo es una contraseña
PsYkOmAn ha entrado en la sala
(12:46) triki Sigo a la espera, pero veo que no hay respuesta por parte de nadie, por cierto era
(12:45) @ hay algun idiota??
d ha entrado en la sala
(12:42) triki oye tue esres el super tio bueno que me encontre en esa discoteca
(12:41) @ yo soy gustavo
(12:41) Spion de oro spia, nos haremos de oro
(12:41) spia_nº_uno let's go!!
(12:41) . yo soy gustavo.
(12:41) spia_nº_uno ein??
(12:41) Spion lo tengo todo, todito, todo
(12:41) . chusma, chusma pruuuuuuu
(12:41) triki Bueno quein de todos vosotros es gustavo que tengo que decirle algo
(12:40) Spion y no olviden mineralizarse y vitaminizarse
(12:40) spia_nº_uno no se te olvide llevarte todos los apuntes ¿eh? ya sabes dude, el guión ke nos hará rikoooossssssss
(12:40) Spion seguiremos observando....

Muchas páginas web permiten comunicarnos sin necesidad de tener un programa específico instalado. El único *pero* es que no dispones de la misma cantidad de opciones que los *scripts* (programas) para IRC. De todos modos están muy bien.

más comúnes —aunque existen otras como el Hotline donde podremos, además de hablar, *bajarnos* (descargarnos) archivos y programas de todos aquellos usuarios que estén en ese momento conectados—. Si no disponemos de todos los requisitos, siempre podemos *chatear* en muchas de las máquinas que están repartidas por cines, recreativos e hipermercados. Si podéis acercaros hasta uno, nuestra primera elección son los Cybercafés: lugares donde, por el precio de una copa, podremos charlar con gente durante un mínimo de media hora.

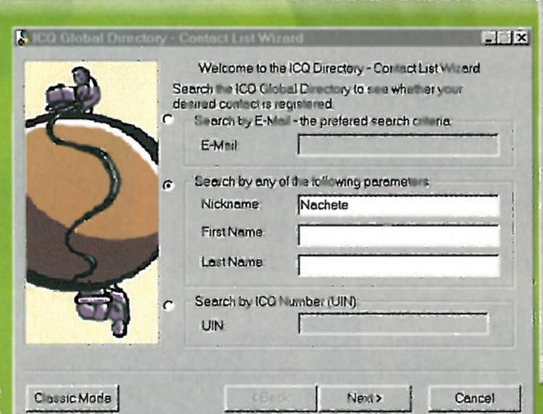
Cuando entremos en el *chat*, tenemos que mostrarnos amables y tratar de hablar y escuchar a partes iguales. La base de una buena relación se basa en el respeto a cualquier idea o creencia. También es recomendable que antes de entrar conozcamos cómo funciona todo el tema: para ello existen canales y páginas web que nos ayudarán a abrirnos paso en este mundillo.

Así que ya sabes, si te animas, podrás comunicarte con cualquier persona del planeta, por muy lejos que esté, y ensayar ese inglés que tanto se resiste. Lo mismo terminas haciendo grandes amigos, de esos que se mantienen fieles para toda la vida... que no es poco.

Nacho

ICQ

Este programa de Mirabilis es —según muchos— uno de los mejores inventos del siglo. No es para tanto, pero sí resulta terriblemente interesante.



Si quieres ser uno de los 40 millones de usuarios de ICQ, no tiene más que entrar en su url (www.icq.com) y *bajarte* un programa que, además de permitirnos conocer gente, nos servirá para tener contacto permanente con aquellas personas que estén colgadas habitualmente de la *red de redes*. ICQ es más que un programa de *chateo*: es un producto totalmente gratuito que nos permite mandar mensajes cortos a otras personas que tengan un número de ICQ. Este UIN (número personal de indentificación) nos es asignado cuando registramos la utilidad por internet, siendo nuestra seña desde el mismo momento en que nos conectamos por primera vez. Para conocer nuevos amigos, el programa trae opciones de números aleatorios y una base de datos en donde podemos elegir la nacionalidad, sexo, edad e incluso los *hobbies* de todas aquellas personas que han publicado voluntariamente sus datos.

Otra de las muchas opciones incluidas es la de poder enviar ficheros, cartas de cumpleaños virtuales y, por supuesto, *chatear* en tiempo real gracias a un potente *script* que nos permite hacer virguerías con las conversaciones —opción clave si queremos estar charlando *toda* una tarde—. ICQ es uno de los programas más recomendables para *conversar*, lo único que debemos hacer es tenerlo siempre conectado...

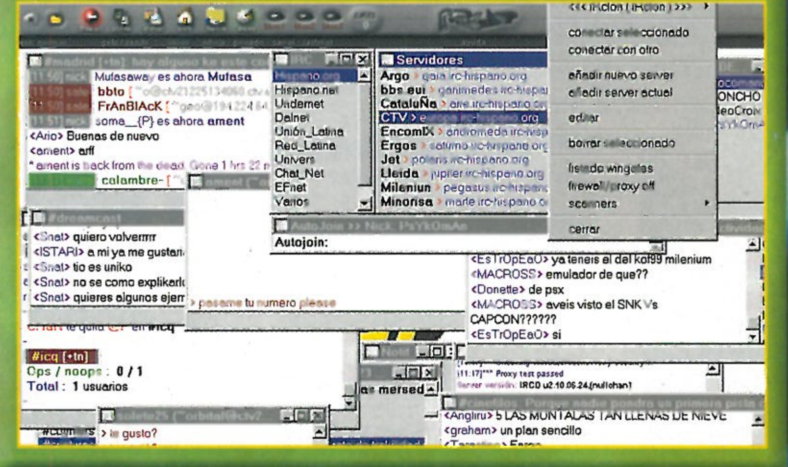
Chateo

El *summun* de la comunicación por Internet se encuentra en el IRC. Miles y miles de almas conectadas a la vez que desean conocernos para ser nuestros amigos o algo más... ¡que guay! ;-D

No podemos negarlo. Mucho o poco, todos necesitamos comunicarnos. Los usuarios de internet —y ahora los de Dreamcast— tienen la suerte de poder conocer gente con las mismas inquietudes —o no— gracias a los *chats*.

Para conectarnos necesitamos un script —el más conocido es el mIRC— que dándole la dirección de un servidor nos introduce en un mundo completamente diferente. En estos servidores la gente se agrupa en canales que pueden ser de diferentes temas. Existen canales sobre videojuegos, poesía, ciudades e incluso de matemáticas. En todos estos encontraremos gente de todo tipo bajo un pseudónimo —o *nickname*— con los que podremos hablar de todos los temas que nos interesen con la posibilidad de formar una gran amistad. Lo recomendamos.

Chatear es una opción de internet que no deberíamos perdernos, ¿o acaso no te interesa saber qué tiempo hace hoy en Tokyo a eso de las tres de la tarde?



El fútbol, en nuestro país, es el deporte que cuenta con más seguidores y eso se refleja en los videojuegos deportivos más vendidos. Este mes os traemos varios rincones donde poder conseguir información sobre ellos.

Webs de fútbol

I.S.S. PRO 98

www.Konami.com



Lo que más nos llamó la atención de esta página web fue ver al ex-jugador del Real Valladolid, el colombiano Carlos Valderrama, posando tan alegre para la carátula de la versión americana de esta saga que cuenta con la licencia oficial en Japón para utilizar todos los nombres reales de los jugadores (en el mercado europeo este privilegio es de FIFA).

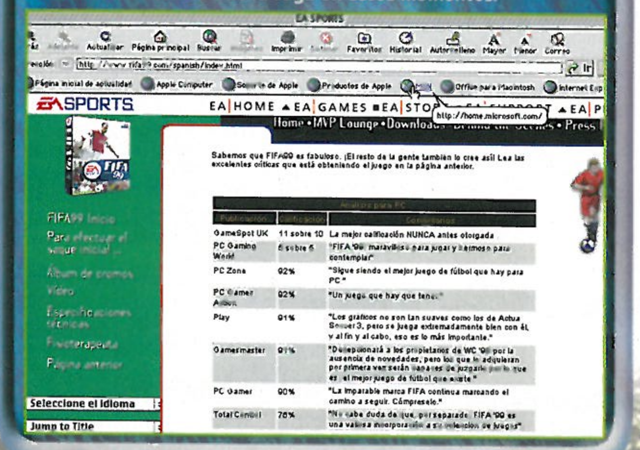
Esta página Web nos ofrece todas las características técnicas de este genial juego de fútbol, además de darnos la posibilidad de disfrutar con imágenes de las versiones de PlayStation y Nintendo64.

Una página Web que hace justicia a la que, creemos, es la mejor saga de juegos de fútbol que existe.

FIFA 99

www.fifa99.com

Como todos sabemos, este juego es uno de los que más ventas ha cosechado en los últimos años y ahora, con la entrega del año 2000, es de suponer que superará a la edición 99 de Morientes. La página oficial de esta saga nos ofrece infinidad de opciones como bajarnos una *demo* de la versión 99 o trucos para ganar a cualquier equipo del mundo. Además la podemos encontrar en varios idiomas (entre ellos el Español) cosa que es de agradecer con los tiempos que corren. También os podéis *bajar* imágenes del juego y *renders* como los que podéis ver en las pantallas que os ofrecemos. A pesar de estos útiles servicios, a Electronic Arts se le ha olvidado actualizar la información poniendo datos, pantallas o material sobre la versión 2000: verdadero foco de atención de la saga en estos momentos.



Soccergaming

Esta es la *página de páginas* en lo que a videojuegos de fútbol se refiere ya que en ella encontraremos información detallada sobre todos y cada uno de los títulos que podemos comprar en el mercado sobre este deporte. Además, es el único *web* que hemos visitado con información actualizada sobre el último juego de Electronic Arts... ¡sí el, el esperadísimo FIFA 2000! Como si de una revista se tratase (en realidad lo es pero *on-line*) cuenta con análisis que nos puntualizarán detalladamente sobre qué juego de fútbol comprar.

Eso sí: todo está escrito en un perfecto Inglés, pero aunque no entiendas *ni jota*, merece la pena visitarla.

www.soccergaming.com

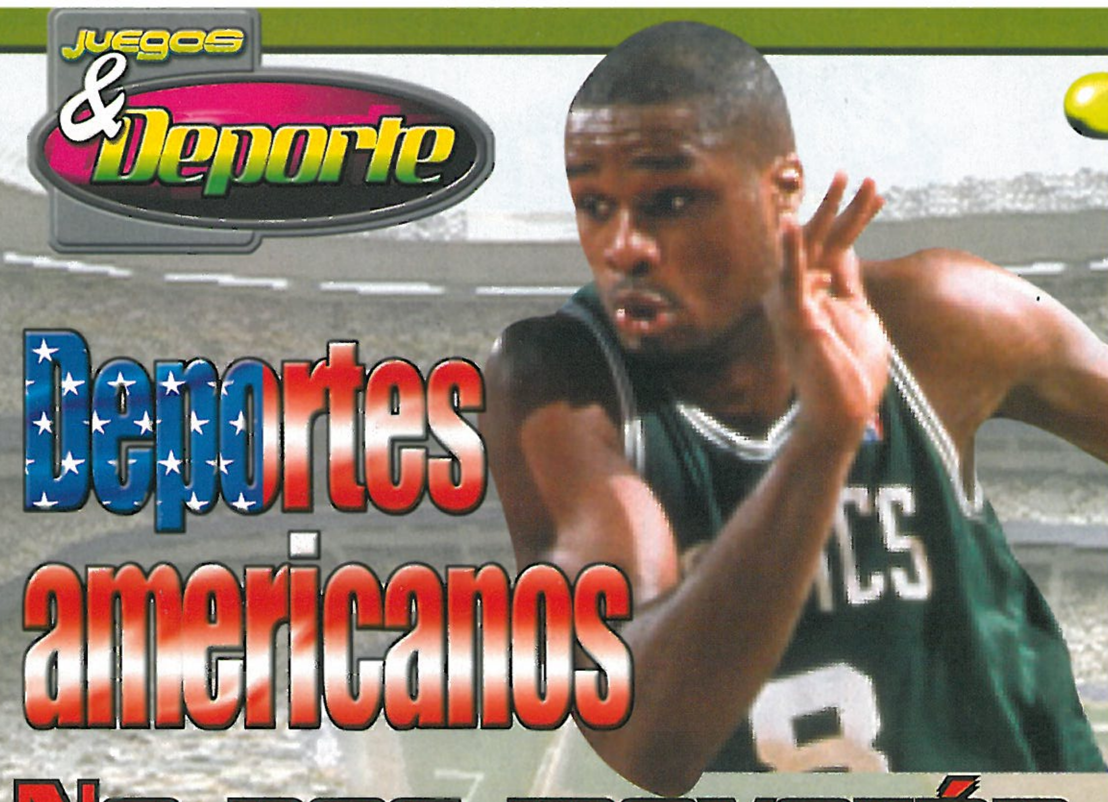


PCFútbol

www.dinamic.com

El famoso simulador de Fútbol de Dinamic Multimedia tiene una página oficial para él solito, que nos cuenta las características técnicas del juego además de darnos varios trucos y consejos. En ella encontraremos el precio, el número de jugadores...

Aunque es una página muy bien diseñada –en la que buscar información es *un juego de niños*–, parece más enfocada a la venta que al deleite visual, ya que se echan de menos algunos apoyos como pantallas o *renders* de jugadores españoles. Es una muy buena web que cuenta con un servicio de atención al cliente y un apartado de actualizaciones para *bajarnos* extensiones del programa. Un muy buen ejemplo.



Deportes americanos

No nos moverán

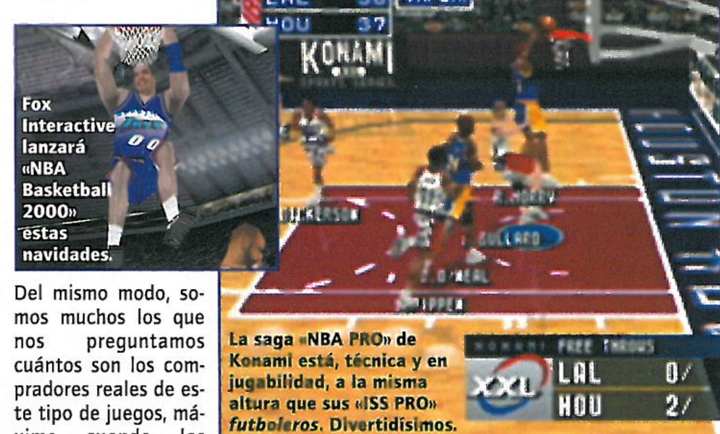
Todos sabemos que, a nivel competicional, los americanos no quieren mezclarse con el resto del mundo y en un alarde de osadía, son capaces de calificar a todos sus campeonatos como de series mundiales. No les falta razón, porque sólo juegan ellos.

Siempre hemos oído que los gustos de un país a otro, en lo que a simuladores deportivos se refiere, son diametralmente opuestos. Y no les falta razón.

Mientras en Japón los deportes preferidos son el sumo, el soccer y el béisbol –rompen las listas de ventas nombres como Winning Eleven 4 (aquí ISS PRO)–, en Europa no dudamos en aferrarnos con decisión a nuestro deporte rey aderezándolo, de vez en cuando, con pequeñas dosis de baloncesto, fútbol americano, hockey y béisbol.



Konami también atiende a las demandas de los amantes a la liga profesional de Kockey (NHL).



Fox Interactive lanzará «NBA Basketball 2000» estas navidades.

La saga «NBA PRO» de Konami está, técnica y en jugabilidad, a la misma altura que sus «ISS PRO» *futboleros*. Divertidísimos.

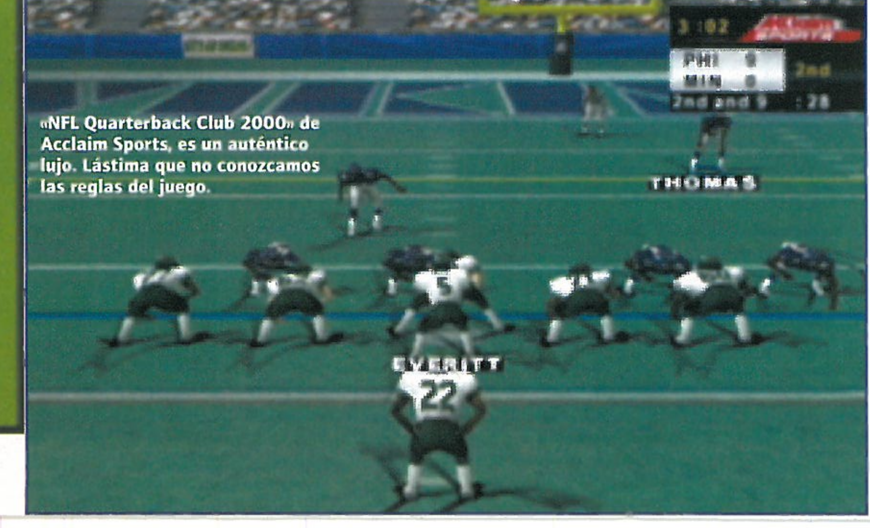
Del mismo modo, somos muchos los que nos preguntamos cuántos son los compradores reales de este tipo de juegos, máxime cuando las reglas de cada uno de ellos son desconocidas por la gran mayoría. El baloncesto NBA, tal vez, sea el más comprendido de todas las disciplinas porque aquí, la ACB, nos ha enseñado las tres, o cuatro, reglas fundamentales.

De todos modos, para que os hagáis una idea del potencial económico de estos juegos, empresas del calibre de Sony, Konami, Acclaim, Midway, EA Sport o Fox Interactive mantienen sagas completas que año tras año renuevan algunas opciones y, sobre todo, los nombres de jugadores, equipos y estadios.

Para esta temporada hay preparado todo un cargamento de juegos basados en estos deportes *yanquis* que tanto desconocemos: «NBA PRO 99» y NHL PRO 99» de Konami, «NBA Live 2000», «Madden 2000» y «NHL Live 2000» de EA Sports, «NBA Basketball 2000» y «NHL Championship 2000» de Fox Interactive, «NFL Quarterback Club 2000» y «NBA Jam 2000» de Acclaim Sports...

Al final, lo que queda es un cúmulo de nombres que, aprovechando el desembarco cultural americano, se van colando en detrimento de competiciones propias que nunca contarán con buen juego.

¿Para cuándo un «ACB PRO 2000» hecho aquí? Dinero



«NFL Quarterback Club 2000» de Acclaim Sports, es un auténtico lujo. Lástima que no conozcamos las reglas del juego.

Noticias

Calendario oficial de la Liga de fútbol 99/2000

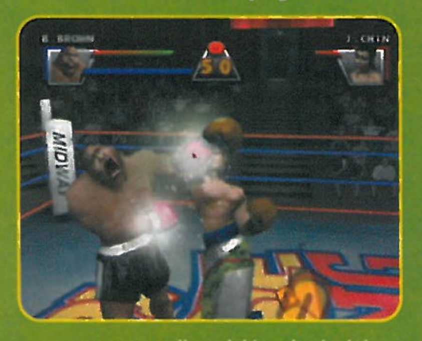
9ª jornada - 24 Octubre
Zaragoza - Racing
Celta - Espanyol
Real Sociedad - Alavés
Rayo - Betis
Atlético - Valladolid
Sevilla - Real Madrid
Oviedo - Numancia
Barcelona - Athletic
Valencia - Deportivo
Mallorca - Málaga

10ª jornada - 31 Octubre
Racing - Mallorca
Espanyol - Zaragoza
Alavés - Celta
Betis - Real Sociedad
Valladolid - Rayo
Real Madrid - Atlético
Numancia - Sevilla
Athletic - Oviedo
Deportivo - Barcelona
Málaga - Valencia

11ª jornada - 7 Noviembre
Racing - Espanyol
Zaragoza - Alavés
Celta - Betis
Real Sociedad - Valladolid
Rayo - Real Madrid
Atlético - Numancia
Sevilla - Athletic
Oviedo - Deportivo
Barcelona - Málaga
Mallorca - Valencia

Tortas con sabor Arcade

Midway tiene preparado para estas Navidades uno de los juegos deportivos más divertidos de cuantos hemos podido ver últimamente. Se Trata de «Ready 2 Rumble», un original título de boxeo que huye del ingrediente simulación para presentar combates mucho más arcades y que parecen sacados directamente de una máquina recreativa. En el juego tendremos



a nuestra disposición, al principio, a cinco púgiles que podremos modificar a nuestro antojo –color de piel, pelo, rasgos y pantalones–. Como nota original, «Readt 2 Rumble» nos ofrece la posibilidad de entrenar a nuestro aspirante antes de combatir dentro del campeonato del mundo.

Saldrá inicialmente para Dreamcast y posteriormente para Nintendo 64, PlayStation y GBC.





MELANIE C



Otra Spice en solitario

El próximo 24 de octubre, si el tiempo o la escasa venta de entradas no lo impide –que nunca se sabe en estos casos–, Melanie C ofrecerá su único concierto España.
La chica de las Spice se ha embarcado en una gira en solitario denominada "From Liverpol to Leicester Square" que la llevará a visitar, en tan sólo cinco semanas, once países, trece ciudades y tres continentes (sin duda, tan desenfrenado trasiego de aviones únicamente la permitirá conocer las habitaciones de los hoteles donde duerma y los escenarios donde actúe; la vida de las estrellas del pop es así de dura).
La deportista y taciturna chica Spice (antes Mel C, ahora Melanie C) presentará en esta gira las canciones de su álbum de debú en solitario "Northern Star", un trabajo en el que ha optado por un pop más adulto que no tiene nada que ver con el que practica su grupo, influenciado por bandas como Blur, The Cardigans u Oasis. Las girls se están, poco a poco convirtiendo en women.



M-CLAN

Rock de carretera

"Usar y tirar" es el título genérico del nuevo álbum de la banda murciana M-Clan, una colección de canciones de rock de toda la vida, sonidos de carretera, ironía, mucha marcha y potencia. Si no estás dispuesto a subir el volumen de tu equipo a toda pastilla, aunque te arriesgues a que tus padres te echen de casa o los vecinos llamen a la policía, es preferible que te compres cualquiera de los discos de Luis Miguel; serás un chico bueno, pero te aburrirás como una ostra.





LA ETERNA JUVENTUD DE LOS MÁS DUROS

Megadeth, con un álbum como "Risk", vuelve a encender pasiones. Red Hot Chilli Peppers con megaconciertos y un disco como "Californication" compite en las listas de ventas. Iron Maiden y su último trabajo con sorpresas informáticas, amén del homenaje que le han dedicado los rockeros nacionales. La oscuridad de Napalm Death que no decae. El retorno de un clásico como Barón Rojo. Las grandes concentraciones del género que han vuelto aunque los medios de comunicación prefieran fijarse en las indies. Son sólo unos ejemplos de que los sonidos más duros, que parecen haber encontrado la fuente de la eterna juventud, llevan camino de volver a ponerse de moda.

La Unión

Menos experimentos y más canciones



Después de tres álbumes llenos de tecnología, vanguardias y rarezas, los chicos de La Unión han decidido volver a sus orígenes. Sus fans, los ejecutivos de su discográfica, los medios de comunicación..., les han dado varios toques: ¿por qué no os olvidáis de los experimentos y volvéis a componer canciones como las de antes? Pues dicho y hecho. El nuevo trabajo del trío recupera las melodías, su pop elegante que narra pasiones excesivas, los estribillos pegadizos... Después de tres álbumes de escasas ventas, seguro que "La Unión" será un disco millonario.

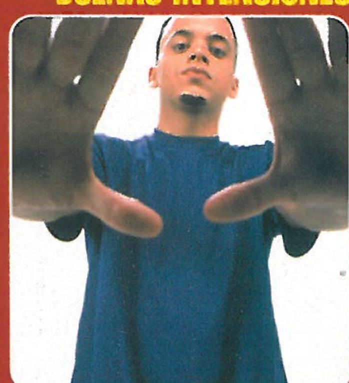
Club de fans exclusivos en la red para rockeros

El nuevo álbum de Lagartija Nick, los próximos de La Polla y B-Violet, o los más recientes de Sober, Kabuto Jr. y M.C.D., además de las correspondientes canciones, llevarán un archivo encriptado (codificado y no copiable, dicen, sin ironía, en Zero Records, la discográfica del invento) mediante el que se podrá acceder a la página web del grupo correspondiente. Y, a partir de ahí, las posibilidades son numerosas: comprar entradas de conciertos y discos a precios más baratos, acceder a canciones exclusivas en formato MP3, concursos, objetos de merchandasing, letras de las canciones, fotos, comunicación mediante e-mails con los músicos... Algo así como exclusivos club de fans en Internet.

EL REGRESO DE CELTAS CORTOS

El grupo Celtas Cortos regresa con un nuevo disco, "Tienes la puerta abierta", que se editará a principios del mes que viene, después de varios años sabáticos que sus componentes han utilizado en otras historias, ya sea grabar en solitario o en proyectos instrumentales como El Alquimista Loco. Y para que el retorno sea completo, además de las presentaciones de rigor en nuestro país, la numerosa formación se embarcará en una gira de treinta conciertos por Francia desde finales de octubre a principios de noviembre.

VICO C: RAP CON BUENAS INTENCIONES



El puertorriqueño Vico C fue descubierto en España gracias a los oficios de Pau Donés, el de Jarabe de Palo, que lo invitó a ser su telonero en Madrid. Aprovechando el gancho, se ha editado alguno de sus álbumes en nuestro país. ¿Y qué tiene de novedoso este hijo del hip hop? Que canta en castellano, que en directo se hace acompañar por unas bailarinas de goma, que el sentido del ritmo parece en él cosa genética y que después de un oscuro pasado de sexo, drogas & rap, ahora se dedica con sus letras a difundir entre la juventud mensajes llenos de buenas vibraciones, espiritualidad, religiosidad y, sobre todo, nada viciosos, algo así como la versión rapera de Viva la Gente.

LOS MÚSICOS ESPAÑOLES TIENEN MALA PATA

De un tiempo a esta parte, los músicos españoles tienen mala pata. El golpetazo en bici de uno de los chicos obligó a Dover a suspender y retrasar varias conciertos. El cantautor Tontxu se fue de vacaciones a Cuba y ha vuelto con fractura de clavícula y rotura del maxilar. Y más recientemente, Gabriel, el guitarrista de Redshift, acabó con los ligamentos de un tobillo fastidiados por culpa de una caída mientras practicaba el skate. Como las cosas sigan así, managers y discográficas impondrán a los músicos españoles una cláusula nueva en los contratos: prohibido practicar actividades peligrosas, sólo podéis jugar al parchís y sin tiraros las fichas a la cabeza.

JUEGOS & Cine

Es la primera vez en diez años que la pareja de «Pretty Woman» se junta para protagonizar una película...

Novia a la Fuga

Durante los últimos años la carrera de Julia Roberts ha sido bastante errática, así que en sus dos películas más recientes ha vuelto a protagonizar papeles de comedia romántica del tipo "chica conoce a chico, aparente incompatibilidad de caracteres, el amor todo lo puede". Hace unos meses se junto con otro actor errático, Hugh Grant, y bajo la dirección de Roger Michell protagonizó «Notting Hill»: el resultado ha sido que el personal se lo está pasando en grande con una historia sobre la atracción entre una gran estrella del cine y un modesto bibliotecario. Ahora ha vuelto a montar equipo con Richard Gere y el director Garry Marshall, los protagonistas de su mayor éxito, «Pretty Woman», y participado en «Novia a la fuga». Ella es una especialista en dejar compuestos y sin chica ante el altar a sus pretendientes. Él es un reportero sin muchos escrúpulos. El resto os lo podéis imaginar.

Julia Roberts encarna a una novia que se resiste a decir "Sí quiero".

Julia Roberts con Joan Cusak, una de las mejores actrices de comedia de Hollywood.

Richard Gere es un periodista que no da crédito a lo que ve...

Cuando se trata de gansters no se puede tener miedo. Y Paul Vitti (Robert de Niro) lo tiene.

Billy Cristal da la réplica a un Robert de Niro que le pide ayuda para su problema.

Una terapia peligrosa

Un gángster en el buen camino

Cualquier actividad con la que el ser humano se gana la vida requiere un mínimo de profesionalidad; un albañil debe colocar bien los ladrillos para que no se caiga la casa, un político salir bien en las fotos para no perder votos o un gánster cuidar su reputación de malvado. Atendiendo a este último supuesto, no hay duda de que el punto de partida de «Una terapia peligrosa», película dirigida por Harold Ramis, es, desde luego, original. ¿Qué haría un capo mafioso si, de repente, siente ataques de pánico? Es de suponer que lo mismo que tú y que yo: acudir a un psicólogo. Pues eso piensa el poderoso Paul Vitti (Robert de Niro), que le ofrece uno de esos trabajos que no se pueden rechazar al psiquiatra Ben Sobol (Billy Cristal): que le reconvierta en el hombre frío, despiadado y sin escrúpulos que siempre fue. El problema, lógicamente, es que Sobol no sabe muy bien cómo curar el coco de alguien cuyas tácticas comerciales son tan poco convencionales como el tiro en la nuca y la paliza del matón.

¿Convencerá el psicólogo a su original cliente de que matar es malo?

Una pareja explosiva para una comedia del director de «Atrapado en el Tiempo»



Las mandíbulas del gran Blanco son para echarse a temblar.

Los rodajes de este tipo de películas siempre exigen un esfuerzo *extra* de todo el equipo.

¿Morderá a esta bella dama embutida en ese traje de plástico antes de que la salven?

Deep Blue Sea

El hermanito "grande" de tiburón

Un experimento genético ha convertido a los tiburones en seres más inteligentes, más grandes, más rápidos, más voraces, más sanguinarios... Y están dispuestos a acabar con el laboratorio flotante Aquatica y los seres humanos que lo habitan. Para colmo de males, una tormenta tropical asola la zona. ¡La movida está servida en «Deep Blue Sea»! Dirigida por Renny Harlin, en esta película las estrellas no son los seres humanos, sino los tiburones, aunque aquellas salgan en los créditos y estos no. Mezcla de animales de carne y hueso, maquetas o figuras creadas con ordenador; los bichitos son un ejemplo de que hoy no hay nada imposible para los magos de los efectos especiales: las tomas son de cuerpo entero, los dientes convierten a los del tiburón de Spielberg en vulgares mondadientes, la forma en que se tragan a los humanos (espeluznante la escena del ascensor) es causa segura de úlcera en el espectador.

Spielberg no se inventó una excusa para colocar en medio del océano un bicho gigantesco. Ahora, la tecnología tiene la culpa de todos los males...

Sin historia de amor no hay drama, y sin drama no pasamos miedo. ¿Morirá devorado algunos de los dos?

Muchos tiburones por metro cúbico de agua y cientos de huesos que masticar son la clave del éxito.



eXistenZ

En la última película de David Cronenberg, «eXistenZ», se nos muestra un futuro donde los juegos son orgánicos y el protagonista es cualquier ser humano que quiera participar. Protagonizada por Jennifer Jason Leigh y Jude Law, a la lista habría que añadir artilugios-personajes como el pop, una peculiar especie de mascota salida de la imaginación de Cronenberg y de los responsables de los efectos especiales, la pistola que dispara dientes humanos o el muntante de dos cabezas: ya sabe el lector que en el mundo de los juegos todo es posible, y más en un thriller de ciencia ficción ambientado en el futuro como «eXistenZ».



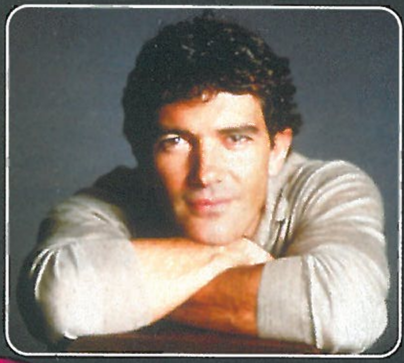
Big Daddy

Un padre muy especial

Un papa genial» («Big Daddy» en USA) es uno de los grandes éxitos de la temporada en Estados Unidos, país donde, por lo visto, hacen mucha gracia las comedias con niño. Protagonizada por Adam Sadler («The Waterboy»), cuenta cómo cambia la vida de un tipo que adopta a un chaval de cinco años, y más cuando los Servicios Sociales se enteran de que ha mentido para quedarse con él y quieren quitárselo. «Un papá genial» ha sido dirigida por Dennis Dugan («Happy Gilmore» o «La salchicha peleona») y el papel del niño lo comparten dos gemelos, Cole y Dylan Sprouse, que llevan camino de convertirse en las grandes estrellas infantiles de los próximos años.

«Locos en alabama»
El debut como director de Banderas

Chico de moda en Hollywood y en las revistas cardiacas españolas, después de participar en más de medio centenar de películas como actor, Antonio Banderas se ha metido a director en «Locos de Alabama». Como la prota es una mujer, el papel ha sido para Melanie Griffith; así todo queda en casa y los españolitos tan contentos de que la pareja se quiera tanto, que ni a él ni a ella se les ha subido la fama a la cabeza y el matrimonio va muy bien. «Locos en Alabama», sin embargo, no es un largometraje rosa, es una cinta combativa que entre risas y lágrimas trata de los derechos de las mujeres en particular y de los seres humanos en general.



Alejandro Amenábar y Álex de la Iglesia rodarán en el 2000

Alejandro Amenábar ya tiene fecha para el comienzo del rodaje de su nueva película, febrero del 2000. Provisionalmente se titula «Los otros», será protagonizada por Nicole Kidman y contará una historia de terror. Otro que se echará simbólicamente la cámara a la espalda en el 2000 es Alex de la Iglesia para dar su particular visión de un malvado de serie B de hace años, Fu-Manchú.

«La Amenaza Fantasma», una película sacrílega

Dado que el fin del mundo no ha llegado en la fecha anunciada, los fundamentalistas de siempre se han vuelto a dedicar a lo de siempre: a ver demonios donde no los hay. Y la papeleta le ha tocado esta vez a la primera parte de la sala galáctica de George Lucas. Empezaron lanzando pestes algunos telepredicadores norteamericanos y les ha seguido el mismísimo arzobispo de la ciudad de México: según su punto de vista, «La amenaza fantasma» ridiculiza a la Biblia y el Cristianismo, y, por lo tanto, es una película inmoral y sacrílega.

Las páginas del Lector

Este mes hemos recibido una curiosa carta de un lector de Barcelona que se siente un poquito contrariado por la forma que tiene Capcom de felicitarle la compra de uno de sus juegos.
Si queréis mandarnos cartas de este tipo, denunciando cualquier hecho que queráis poner en conocimiento de todo el mundo, hacedlo, que para eso están nuestras páginas. Y además os llevaréis una gorra.



Parece que poco a poco os váis animando a expresar vuestras opiniones sobre los juegos más variados. Si el mes pasado nos ocupábamos del «FIFA 99» de Morientes, este mes nos vamos al misterioso pueblo de Silent Hill, el juego de Konami que está calando hondo entre todos vosotros y que día a día sube más posiciones en vuestro Top 10.
Este mes nuestro justiciero se llama Carlos Zarzo Torralba y nos escribe desde Valencia para decirnos, escuetamente:
"«Silent hill» se parece a otro videojuego: tiene terror y a mi no me gusta mucho, por lo que este sí que me ha parecido muy divertido".



Si alguno de vosotros tiene algo que alegar ya sabéis lo que debéis hacer: coger lápiz y papel, escribir vuestra opinión y mandarla con una fotografía a la revista Juegos & Cía. Carlos, este mes, se ha ganado una gorra exclusiva.



Este mes Stick tiene la osadía de querer introducir los trucos de uno de los videojuegos más impresionantes del año: el «Might & Power VII».
¿Pero cómo creéis vosotros que terminará la historia?
Eso sí, lo que desconocemos completamente es lo que estará tramando Joy con su mega-súper ordenador PC lleno de tarjetas, ratones, cuelgues y drivers...

















Capcom no guarda las formas con los jugadores de PlayStation

Me he comprado el juego «Resident Evil 2» en la serie Platinum y he podido comprobar con estupor cómo para anunciar un juego que sacará a la calle en Noviembre, Capcom nos insulta a todos los jugadores. A mi me gusta «Resident Evil» y tenía la primera parte que me pareció el mejor juego de PlayStation, pero no creo que por gustarme estos juegos puedan decirme que soy un enfermo. Concretamente hago referencia a esta hoja que



os envío y que en la parte de abajo (señalada en rojo) dice: *"¿Resident Evil? ¿y ahora Resident Evil 2? debes ser un Enfermo Hijo de Perra. Así que estarás encantado de saber que Dino Crisis sale en Noviembre 1999".* Habéis leído bien. Capcom me llama Enfermo Hijo de Perra. La verdad es que no me ha hecho ninguna gracia.

Alberto Palazón
(Barcelona)



La adolescencia de Lara Croft

Una de las cosas que el último juego de Lara nos va a traer es, al margen de los cientos de horas necesarias para acabarlo, una nueva faceta de su vida: la adolescencia.

Como ya sabéis por el reportaje que os brindamos el mes pasado, «The Last Revelation» aborda unas cuantas fases en las que manejamos a Lara cuando contaba con apenas 16 años.

Para corroborar esas afirmaciones, y a falta de un juego que llevarnos a la boca, Core ha dispuesto de un montón de imágenes con una tierna Lara que ya empieza a demostrar muchas de sus virtudes actuales.

Aunque con la cara algo cambiada, en esencia es la misma que tendrá el valor de revolucionar el mercado de los videojuegos con su colosal saga. Hasta la llegada del juego, bueno es que contempléis con deleite las bellas facciones de nuestra heroina antes de ser curtidas por una de sus múltiples batallas contra el mal.

¿No os parece algo más fea que la Lara adulta?

Ganadores de los concursos mes de Septiembre

Si eres uno de los afortunados ¡enhorabuna! Si no es así, sigue colaborando con nosotros porque son muchos los premios que sorteamos cada mes.

Furby
Jorge Barbero Roucet .... Madrid
Miguel Rosas Jiménez .... Granada
Francisco Moreno Vázquez .... Almería
Alvaro Romero Riosalido .... Soria
Lluis Navarro Domingo .... Tarragona
Roberto Picó López .... Alicante
Cristina Gómez Núñez .... Málaga
Laura Butelo Naz .... Cádiz
Ainara Antolín González .... Burgos
Marcos Pérez Carrasco .... Valladolid

Camiseta+3 Pines Metal Gear (Konami)
Alberto de Andrés Huertas .... Madrid
Nordin Ziane Moalla .... Barcelona
Francisco José Arias Epifanio .... Sevilla
Epigmenio Fernández Garceo .... León
Vicente Aguilar Zamit .... Valencia
Vanesa Soriano Castell .... Castellón
Jaume Joan Trilla Faneca .... Tarragona
David Clemente Tejeda .... Cáceres
Miguel Báguena Albaladejo .... Teruel
Juan de Dios Carretero Parias .... Córdoba

Comic Star Wars (Norma Editorial)
Pablo Luis Pravia Aguirre .... Asturias
Silvia Ramos Hernando .... Zamora
Pedro Arévalo Fernández .... Alicante
José Antonio Fernández Pérez .... Málaga
Javier Moya Fernández .... Barcelona
Angela Longhi García .... La Coruña
Daniel Guerrero López .... Barcelona
Jorge Blanco Morales .... Tenerife
Felipe Maravall Calvo .... Valencia
Ander Pérez Gutiérrez .... Guipúzcoa
Ibai Lamarka Soto .... Guipúzcoa
Fernando Martínez-Pinna y Amorós .... Alicante
Alfonso Saavedra Chichón .... Madrid
Lucas Sevilla García .... Almería
Alfonso Ceron Cayuela .... Murcia

Consola Nintendo 64+Juego Star Wars:Racer
José María Delgado Pérez .... Soria

Figura de Acción (Bandai)
Juan Mariné López .... Madrid
Rafael Molina Sánchez .... Madrid
Samuel López López .... Lugo
Eva Bennasar Calafell .... Baleares
Juan Luis Leñador Caro .... Sevilla
Francisco Romero Fernández .... Tarragona
Pedro Maza Gallego .... Barcelona
Sergio Franco Sánchez .... Madrid
Carlos Febles Padrón .... Tenerife
Jorge Peralta Vozmediano .... Madrid
Luis Manuel de la Flor Juncal .... Cádiz
Víctor Arévalo Plaza .... Madrid
Víctor Fernández Gormaz .... Madrid
Marta Prieto Torres .... Madrid
Sergio Montoya Rodríguez .... Barcelona
Víctor Manuel Muñoz Fernández .... Madrid

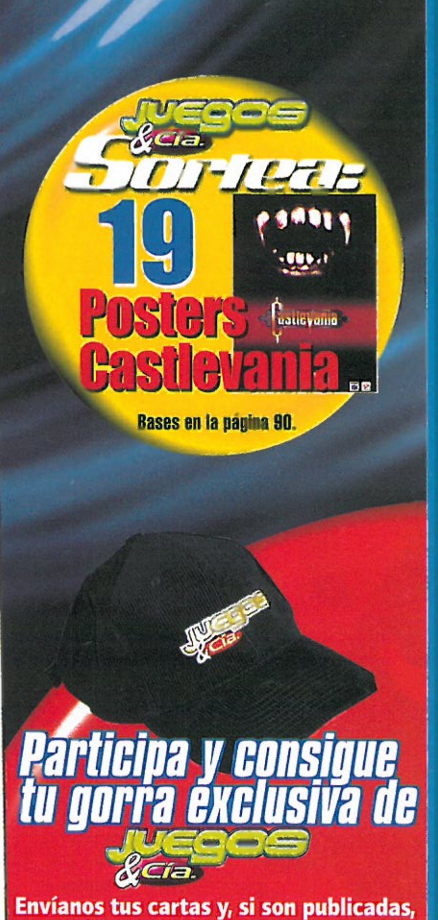
Gorra y Camiseta (Centro Mail)
Sandra Sande Pattier .... Madrid
Francisco Repiso Vélez .... Huelva
Javier Mestre Torrijos .... Tarragona
Pablo Rodríguez Lago .... Pontevedra
Manuel Jiménez Jiménez .... León
Eric Rial Medina .... Barcelona
Miguel Angel Muñoz Polo .... Madrid
Juan Diego Jaramillo Escobar .... Badajoz
Iván Fontao Novo .... La Coruña
Javier Sánchez Ortés .... Vizcaya

Juego Rolland Garros PC (Friendware)
Iván Martín Torrecilla .... Alava
Ana Silicia Fernández .... Madrid
Rosa María Muñoz .... Alicante
Carlos Riera Guasch .... Baleares
Miguel Botrán Mateo .... Valladolid

Juego Shogo PC (Dinamic)
Angel Villaluenga Morán .... Madrid
Urtzi Zurikarai Uriarte .... Vizcaya
Javier Sanz Ortiz .... Madrid
Inma Acosta Galego .... La Coruña
Carlos Sánchez Solares .... Asturias

Juego Star Wars: Episode I PC (Electronic Arts)
Ferrán Carbonell Pous .... Barcelona
Lluis García Vidal .... Castellón
Imanol Hernández Tamayo .... Alicante
Juan Carlos Rodríguez López .... Sevilla
Javier Castillo Viana .... Toledo

Pack Trilogía Indiana Jones (CIC Video)
Javier Cañadas Megías .... Ciudad Real
Roberto Pinedo Cacho .... Alava
Mario García Trapiello .... Asturias
Eric Sabaté Marco .... Barcelona
Alejandro Vergara Brocal .... Valencia



Envíanos tus cartas y, si son publicadas, recibirás esta fantástica gorra.
Bases en la página 90.

Staff

Directora
Cristina M. Fernández
Director de Arte
Pascal J. Marín
Diseño y Autoedición
David Pereira (Jefe de Maquetación), Carlos García
Redactor Jefe
Jose Luis Sanz
Redacción
Gustavo Bernaldo, Nacho Hernández
Secretaria de Redacción
Laura González
Colaboradores
Jorge Fernández, Santiago Erice



Edita
HOBBY PRESS, S.A.
Director General
Karsten Otto
Editoria del Área de informática
Mamen Perera
Directores de División
Domingo Gómez
Amalio Gómez
Cristina M. Fernández
Tito Klein
Subdirector General Económico Financiero
Rodolfo de la Cruz
Director de Distrubución
Luis Gómez-Centurión

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
MADRID: María José Olmedo
(Jefa de Publicidad) mjolmedo@hobbypress.es
Diana Chicot (Coordinadora de Publicidad)
dchicot@hobbypress.es
Calle Ciruelos, 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

NORTE: María Luisa Merino
Amesti, 6 - 4º - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36

CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena
jcbaena@hobbypress.es
Numancia 185 - 4º - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66

LEVANTE: Federico Aurell
Transits, 2 - 2º a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05

ANDALUCÍA: Rafael Marín Montilla
Murillo, 6 - 41800
San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
Lola Blanco
Sistemas
Javier del Val
Fotografía
Pablo Abollado
Redacción
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes 28700 (Madrid)
Tel. Redacción: 902 11 13 15/ 91 654 81 99
Fax: 91 654 75 58
Suscripciones: Tel. 91 654 84 19/91 654 72 18
Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: Boyaca Tel.: 91 747 88 00
Norte de Sudamérica y área de Caribe:
ADEA - Madrid Tel.: 91 636 20 00
Impresión
Avenida Gráfica
C/ Severo Ochoa, 5 Pol. Ind. Leganés. Madrid Tel; Tel.: 91 680 20 03
Fotomecánica
Espacio y Punto

Depósito legal: M-31974-1999

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Printed in Spain



HOBBY PRESS es una empresa de GRUPO AXEL SPRINGER



TARZAN
LA SELVA EN CASA

Mattel distribuye los personajes de la última película de la factoría Disney. Todos ellos recrean a la perfección las aventuras de este legendario personaje.

Tarzán, la voz de la selva

De todos los muñecos disponibles de Tarzán, este es sin duda el más espectacular ya que está completamente articulado y al pulsar un botón levanta el brazo de forma amenazadora. Además, viene con una lanza, un puñal y una liana para que nuestras aventuras sean lo más parecidas posibles a las de *la peli*. Cuesta 1.995 ptas.

El tigre Sabor

Otro de los malos de la película es el tigre Sabor. Cuando movemos su cola levanta la pata de como si fuera a atacarnos, cerrando y abriendo la boca a la vez. Está articulado y cuesta nada más y nada menos que 1.395. ptas. Un muñeco que se complementa perfectamente con Tarzán.

Jane y su babuino

La debilidad de todas las niñas será esta réplica exacta de la señorita Jane... y su babuino. Jane lleva un vestido igual al que lucía en la película, con su sombrero de safari y guantes a juego. Además, incluye una libreta de notas, un lápiz y su simpático amigo, el bebé babuino. Como Barbie, a Jane la podremos vestir y cambiar de atuendo. Cuesta 1.995 ptas. Muy recomendable para niñas o niños con afán de completar la escena completa.

El malo Clayton

Clayton está articulado y cuenta con un rifle que dispara de verdad (aprentando solo un botón). Si queremos que nuestras aventuras sean lo más parecidas a la realidad, no podemos dejar pasar la oportunidad de hacernos con el malo de esta historia. Su precio es de 1.395 ptas. y es de los más baratos de la serie.

La mona Kala

Este muñeco se diferencia de los demás por su piel suave y por un mecanismo que permite reproducir una de las escenas más tiernas de la película. Trae a un Tarzán chiquitín y cuesta 3.995 ptas.

Juegos & Cía. Sortea: 5 Naves Naboo Fighter

Bases en la página 90.

GUÍAS IMPRESCINDIBLES MICROMANÍA ¡TU SOLUCIÓN!



148 páginas con las soluciones completas de las aventuras del mento

un CD-ROM con las soluciones
tivas de los grandes clásicos
Arts y la demo jugable de
rs. Episodio 1:
La amenaza Fantasma



A la venta a partir del 20 de Octubre por sólo 695 Ptas.

Si no encuentras la guía en el quiosco puedes pedírnosla llamándonos de 9h. a 14,30 ó de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42 o enviando un e-mail a suscripcion@ hobbypress.es



Elige el sorteo (o los sorteos) que te interesen. Recorta y envíanos el cupón de participación original (no valen fotocopias) con tus datos a:
HOBBY PRESS S.A.
REVISTA JUEGOS & CIA.
SORTEO...(escribe el nombre del sorteo en el que participas)
Apartado de correos 328
28100 Alcobendas Madrid.
Puedes participar en todos los sorteos que quieras pero recuerda que sólo valen los cupones de participación originales.

10 Agendas con radio KO 6003 R — Oregon Scientific

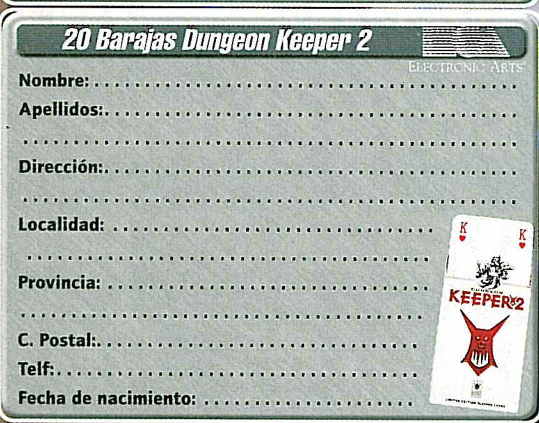
Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:

5 Space Clash para PC — dinamic multimedia

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:

19 Posters Castlevania — Konami

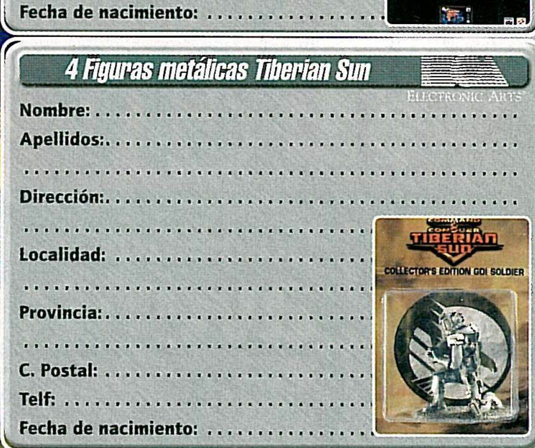
Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:


20 Barajas Dungeon Keeper 2 — Electronic Arts

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:


10 Relojes Tiberian Sun — Electronic Arts

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:


4 Figuras metálicas Tiberian Sun — Electronic Arts

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:

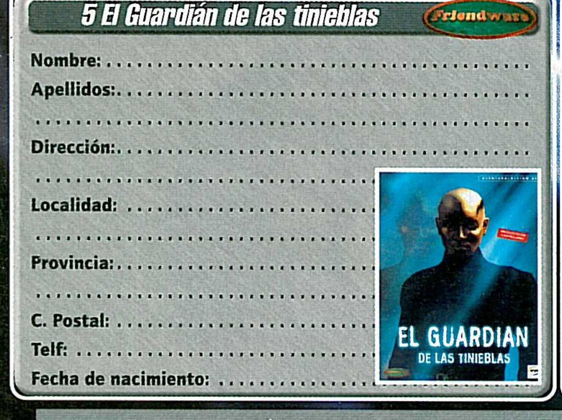
5 Naves Naboo Fighter — Hasbro

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:

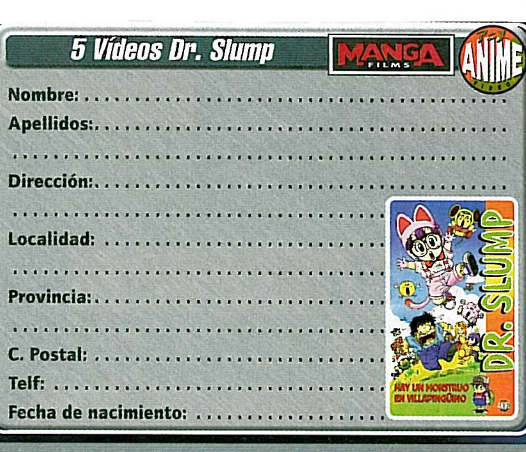
Trucos y Página de los lectores — Juegos & Cía.

Envíanos tus trucos y trabajos junto a este cupón y si son publicados recibirás esta gorra.

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:


5 El Guardián de las tinieblas — Friendware

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:


5 Vídeos Dr. Slump — Manga Films, Anime

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:


El mejor juego del mes — Juegos & Cía.

El mejor juego es:
Plataforma:
Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:



BASES DE PARTICIPACIÓN: 1- Podrán participar en los sorteos todos lectores de Juegos & Cía que envíen el cupón de participación a la dirección de la revista. 2- De entre todas las cartas recibidas para cada sorteo, se elegirán tantas como regalos se sorteen en cada concurso. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. 3- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 15 de Octubre de 1999 hasta el 14 de Noviembre 1999. 4- La elección de los ganadores se realizará el 22 de Noviembre de 1999 y los nombres de los ganadores se publicarán en la revista. 5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. 6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Hobby Press y los organizadores de cada sorteo.



RECIBE TU REVISTA EN CASA

ELIGE TU OPCIÓN

OPCIÓN 1



Por sólo 4.200 pesetas (12 números x 350 pesetas) recibe de regalo esta estupenda «Figura de Acción» de la colección Aventuras de Lara Croft de Bandai.

OPCIÓN 2

Por sólo 3.360 pesetas (20% de descuento) puedes conseguir los próximos 12 números de Juegos & Cía. Así cada número te costará sólo 280 Ptas.

Y además...

- Aunque se agote algún mes, tu tendrás tu ejemplar reservado.
- Lo recibirás cómodamente en casa. Para que estés siempre informado.

Envíanos tu solicitud de suscripción por correo (la tarjeta no necesita sello) o llámanos de **9h**. a **14,30h**. ó de **16h**. a **18,30h**. a los teléfonos **902 12 03 41** ó **902 12 03 42**. También puedes enviarnos el cupón por fax al número **902 12 04 47** o por correo electrónico en la dirección **e-mail: suscripcion@hobbypress.es.**

Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.